Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

9/93
DM 7,-

DEUTSCHLANDS MEISTVERKAUFTES PC-SPIELE-MAGAZIN MIT DISKETTE
DIE No 1

PERIPHERIE IM TEST

Hardware Power

GRAVIS ULTRASOUND
HERCULES DYNAMITE
TEAC CD-50

SPEKTAKULÄRE HÖHENFLÜGE

Day of the Tentacle

Aces over Europe

FORTSETZUNG

Wing Commander Academy

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

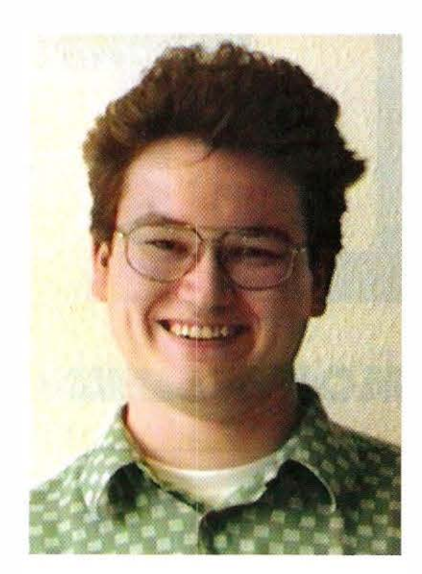
COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 9/93
90 327 Nürnberg

COVERDISK

AMBUSH AT SORINOR

Das Spiel für Strategie- und Rollenspielfans

286er • 640K • Maus • VGA

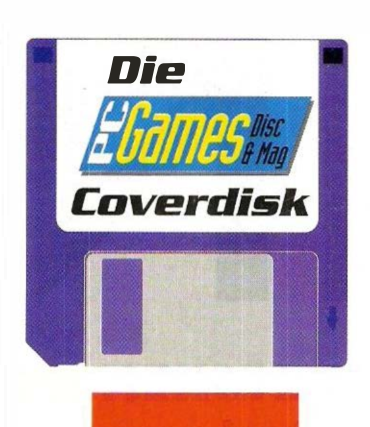


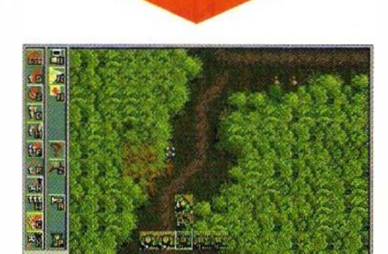
WHAT'S UP?

Sommerloch ade! Bislang war die alljährlich einsetzende Softwareflaute nur dem Verbraucher ein Dorn im Auge, doch nun scheinen auch die Hersteller diesem leidigen Thema den Kampf anzusagen. Das Besondere daran ist, daß die gesamte Branche in diesem Fall an einem Strang zieht und mit vereinten Kräften versucht, dieses Problem aus der Welt zu schaffen. Dabei schicken nicht nur die großen Hersteller erfolgsträchtige Spitzenprodukte ins Rennen, auch unbekanntere Softwareschmieden möchten sich bei der Umsetzung dieses hochgesteckten Zieles beteiligen. Day Of TheTentacle, Pirates! Gold und Sensible Soccer - wenn bereits im Sommer solch hochkarätige Spiele auf den Markt kommen, darf man auf das Weihnachtsgeschäft mehr als gespannt sein.

Mein Kollege Thomas Borovskis hat die personellen Veränderungen schon in der letzten Ausgabe angesprochen. In gemeinsamer Teamarbeit möchten wir die Qualität der PC Games natürlich weiterhin steigern, den Informations- und Unterhaltungs-Charakter noch stärker berücksichtigen. Außerdem werden wir Sie über die aktuellen Entwicklungen auf dem Hardware- und CD-ROM-Sektor auf dem Laufenden halten.

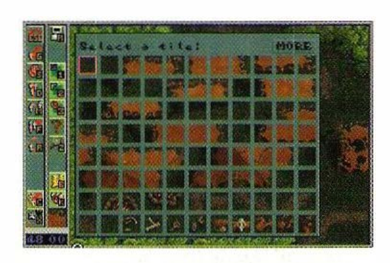
Oliver Menne
Leitender Redakteur





Ambush At Sorinor konnte die gesamte Softwarewelt positiv überraschen, zeichnete es sich doch durch exzellente Benutzerführung und sehr hohen Unterhaltungswert aus.

Auf der Coverdisk befinden sich vier voll spielbare Szenarien, die Ihnen vielleicht einen kleinen Vorgeschmack auf die Vollversion geben können. Auf Seite 55 finden Sie eine ausführliche Anleitung, die Sie genau lesen sollten, um das Spiel auch richtig zu verstehen und hinter die Kulissen blicken zu können. Ambush At Sorinor verlangt zwar eine gewisse Einarbeitungszeit, bietet dafür aber auch stundenlangen Spielspaß!





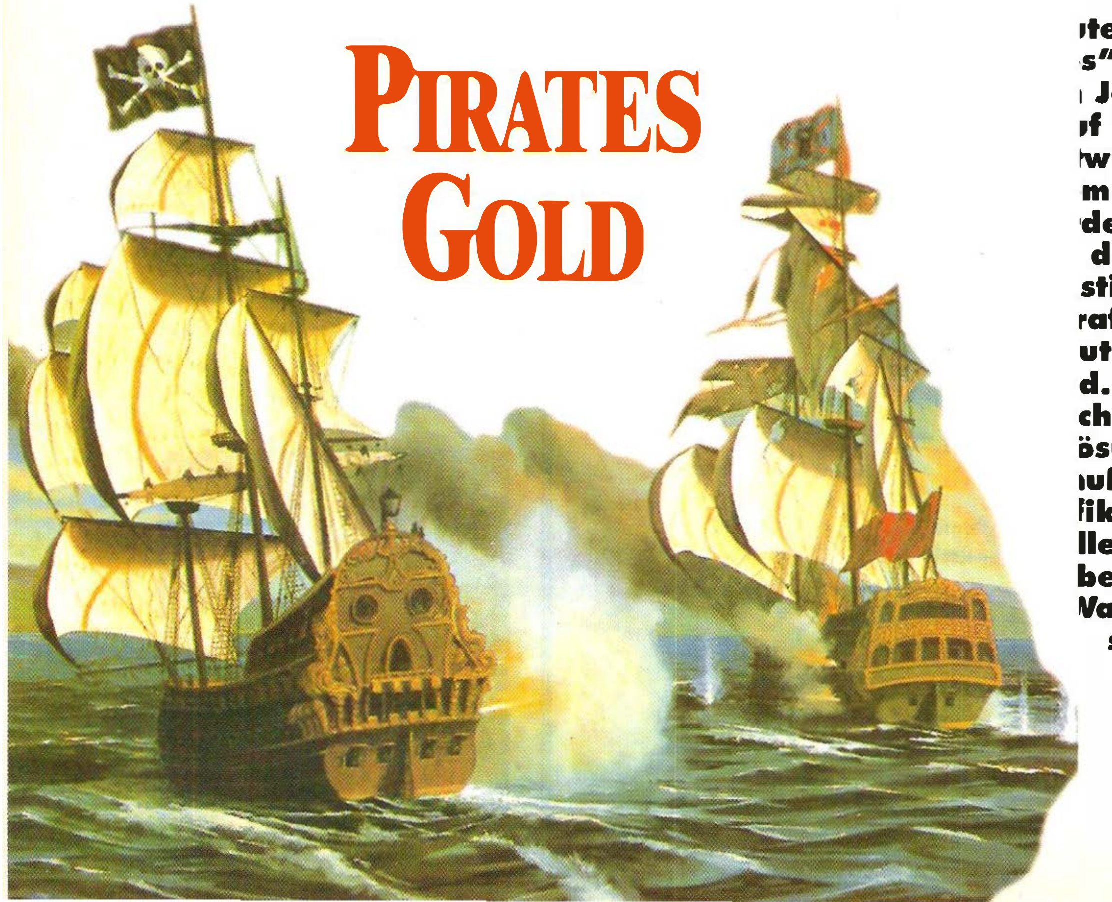
INHALT

RUBRIKEN

STARKES TESTABO SEITE 80

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



ıter geben sich die Hand, s" überlebt sie alle. Was ı Jahren auf dem c64 be- ıf dem Amiga fortgeführt wickelt sich nun auf dem m Softwareknüller. Vete- den bestimmt bemerken, den PC bereits eine Ver- stiert, jedoch lediglich in rafik und nicht mehr dem utigen Standard entspre- d. Die Neuauflage hat es ch in sich. Durch die hohe ösung kommt man in den ıuß ausgezeichneter Gra- fiken und die stimmungs- lle Spelunkenmusik kann benfalls begeistern. Was "Pirates! Gold" sonst noch zu bieten hat, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht.

28

PREVIEW

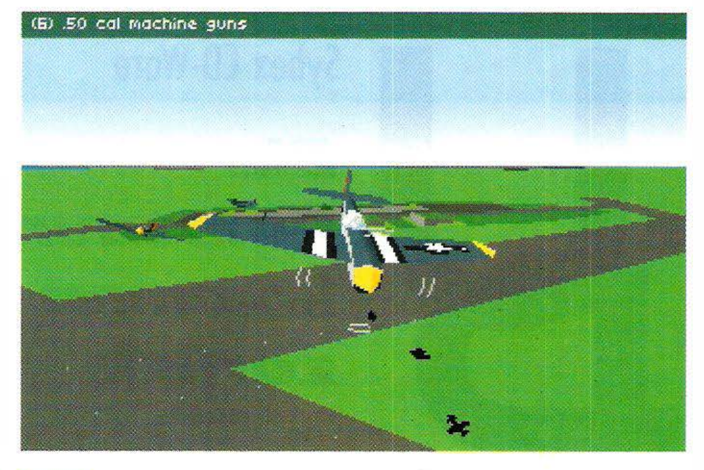
CD ROM

PD & SHAREWARE

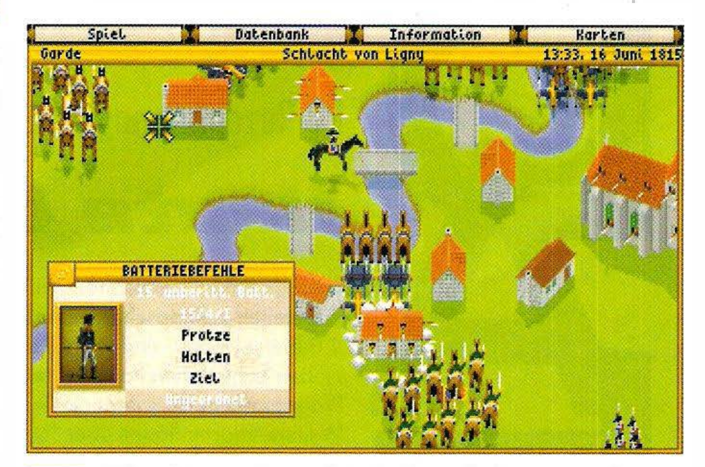
WORKSHOP

HARDWARE

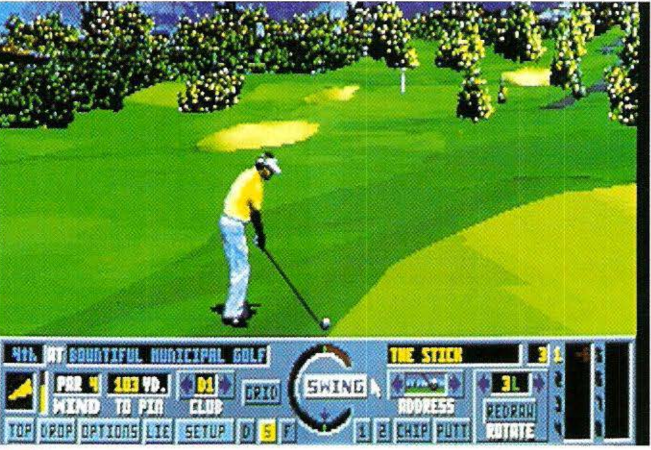
SPECIALS



32 Hat Dynamix ein As im Ärmel und kann sich der scheinbar übermächtigen Konkurrenz doch erwehren? Strike Commander und Konsorten machen der ehemaligen Referenz ganz schön zu schaffen, die Zeit scheint also reif für einen Nachfolger.



38 MicroProse hat sich hohe Ziele gesteckt. Kein geringerer als Napoelon ist die tragende Figur in "Fields Of Glory". Hervorragende Grafiken und realistisches Gameplay sorgen dafür, daß MicroProse mit seinem neuesten Werk kein Waterloo erlebt.



106 Im letzten Teil unseres Golf-Workshops informieren wir Sie über die bislang undokumentierten Befehle, die "Links 386pro" noch einmal sehr viel interessanter machen. Außerdem riskieren wir einen kurzen Blick in die Zukunft.

Up To Date

von Thomas Borovskis, Oliver Menne und Thorsten Szameitat

Sybex CD-Ware



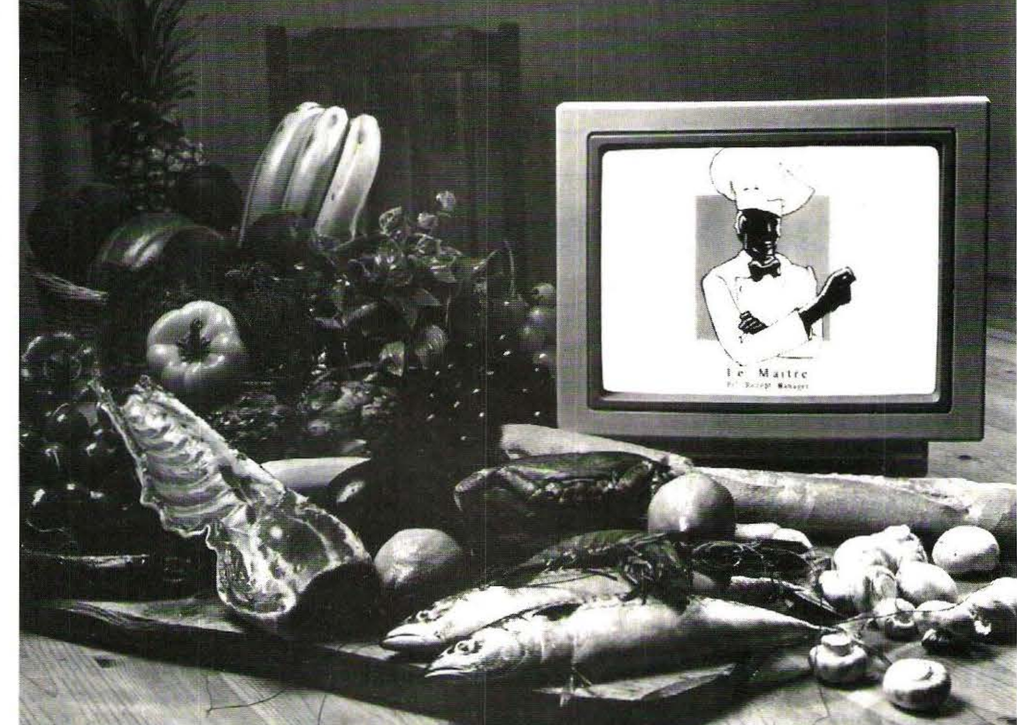
Die Dinosaurier kommen zurück

40 der interessantesten Dinosaurier können auf einer neuen CD-ROM aus dem Sybex-Verlag bestaunt werden. Auf über 200 Abbildungen werden die Urechsen in ihrer natürlichen Umgebung ausführlich vorgestellt. Das Dino-Lexikon ist zum Preis von DM 98,- im Softwarehandel erhältlich.

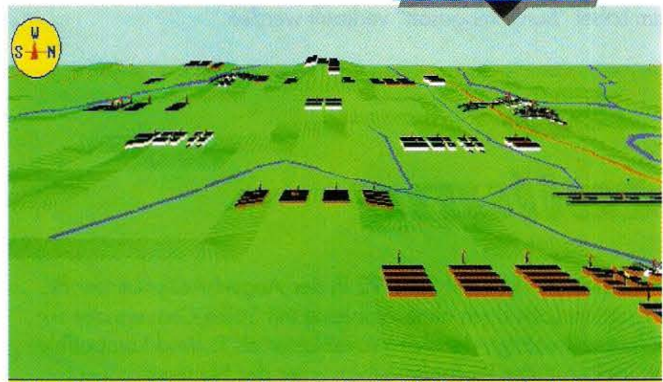
PC-Rezeptmanager 2.0

Haute Cuisine

Freunde edler Gaumenfreuden können sich in Zukunft durch ihren PC beim Zusammenstellen und Zubereiten kulinarischer Leckerbissen unterstützen lassen. Der PC-Rezeptmanager in der Version 2.0 bietet Hobby- und Profiköchen bis zu 3.700 hochwertige Rezepte in Form einer Datenbank. Neben zahlreichen italienischen, französischen, asiatischen und vollwertigen Gerichten wurde das Programm um illustrierende Grafiken und ernährungswissenschaftliche Informationen erweitert. Weitere Informationen über "Le Maítre 2.0" unter der Telefonnummer 061 363-3063.



Napoleon am Bildschirm



View: It looks like a line infantry regiment of Meklenburgski's division in column formation. The range is about 1 mile southwest.

Napoleon versetzt die Softwarewelt in Aufruhr. Dafür zeichnet sich auch Prism Leisure verantwortlich, die mit "Napoleonics" eine tolle Leistung im Strategiebereich abgeliefert haben. Wir verlosen nun zusammen mit Prism Leisure 25 Stück ihres neuesten Werks "Napoleonics". Schicken Sie einfach eine Postkarte an:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Kennwort: Bonaparte
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Max Design

Neue Hotline

Nach dem großen Erfolg der Handelssimulation 1896 will die österreichische Softwareschmiede Max Design auch in Deutschland ein Büro eröffnen. Ab sofort können sich Anwender und Händler mit ihren Anfragen direkt an die Paderborner Filiale wenden. Unter nachfolgender Adresse sollen eventuelle Reklamationen schnell und reibungslos abgewickelt werden. Für den Fall, daß Käufer Fragen zu Spielen haben sollten, wird von Max Design darüber hinaus eine Spiele-Hotline angeboten. Unter der Telefonnummer 0043-3687-24147 werden Antwortsuchende jeden Dienstag und Donnerstag in der Zeit von 15 bis 18 Uhr von erfahrenen Programmierern beraten.

Anschrift:
Max Design Computerspiele GmbH & Co.
Waldenburger Str. 13
33098 Paderborn

Tel. 05251-740521
Fax 05251-740621



Sony

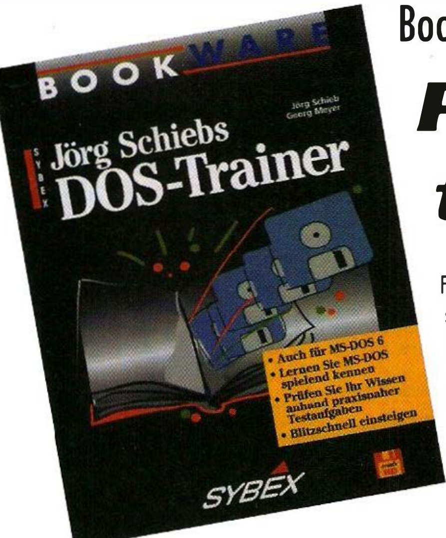
Übernahme

Die Spieleneuentwicklungen des Liverpooler Softwareentwicklers Psygnosis (Lemmings, Shadow of the Beast) werden in Zukunft das Siegel eines bekannten japanischen Großkonzerns tragen: Die Sony Eletronic Publishing Company will sich mit der Übernahme des britischen Herstellers eine gute Position auf dem europäischen Markt sichern. Psygnosis wird seinen guten Namen aber trotzdem behalten - nur in einigen Fällen sollen die Spiele unter dem Label "Sony Imagesoft" verkauft werden.

WaveBlaster

Richtigstellung

Entgegen der Aussage unseres WaveBlaster-Artikels auf Seite 92 in der August-Ausgabe der PC Games arbeitet der WaveBlaster von Creative Labs doch ohne Probleme mit Strike Commander zusammen. Es wird lediglich ein spezieller Treiber benötigt, der den WaveBlaster als Roland-kompatible Soundkarte ansteuert. Erhältlich ist dieser Treiber in der Profisoftmailbox unter der Nummer 0541/127076. Von 18 Uhr bis 9 Uhr kann hier in der Konferenz SoundBlaster (File Area: SoundBlaster-software) dieses tolle Programm kostenlos abgesaugt werden.



Bookware

Praxis-training

Für blutige Anfänger auf Microsofts erfolgreichem Betriebssystem haben Jörg Schieb und Georg Meyer ein interaktives Lernprogramm erstellt. Vom DOS-Prompt bis zum Umgang mit den Systemdateien wird auf 190 leicht verständlichen Seiten alles beschrieben, was der PC-Benutzer im Alltagsleben braucht. Das Buch mit dem Lernprogramm auf Diskette kostet DM 69,-.

Sharebert´s Software Hits

Fortsetzung folgt...

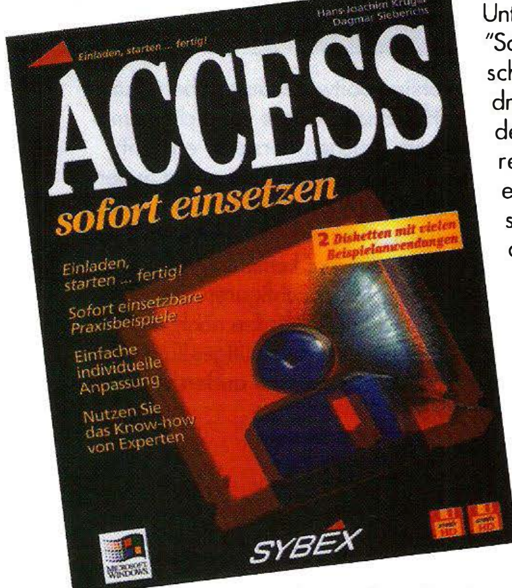


Zum fairen Preis von DM 19,80 bietet Sybex Sharebert-Reihe dem ehrlichen Software-Käufer gute Shareware-Programme mit ausführlichen Anleitungen. Die Nummern 36, 37 und 38 der Serie enthalten eine Textverarbeitung für Windows, eine Spielesammlung sowie eine Grafikbibliothek. Die DOS-Spiele, die sich in der "Spielebox 4" finden lassen, bieten Denksport pur. WinWriter dagegen ist eine WYSIWYG-Textverarbeitung mit einfacher Handhabung. Die PCX-Grafikbibliothek 2 enthält 100 überwiegend schwarzweiße Grafiken im PCX-Format.

Sybex-Fachbücher

Lesestoff für Einsteiger



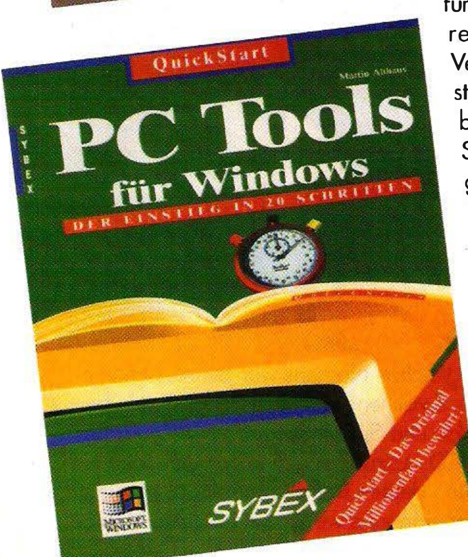


Unter der Überschrift "Sofort einsetzen" erschienen dieser Tage drei weitere Bücher der Einsteiger-Buchreihe von Sybex: Die ersten beiden richten sich an die Anwender der Textverarbeitungen Ami Pro 3.0 und MS Word 6.0, wohingegen das Buch zu Access für Windows den Einstieg in die verbreitete Datenbank erleichtern soll. Alle drei Bücher enthalten zahlreiche Fallbeispiele auf Diskette und sind jeweils zum Preis von DM 59,- erhältlich.



Wer noch weniger ausgeben will, könnte an den Taschenbüchern "MS DOS 6 Computerschule" und "Paradox für Windows Computerschule" Gefallen finden. Für DM 24,80 sind die in separate Lernlektionen eingeteilten Bücher vor allem als Begleitmaterial für Abend- oder Weiterbildungskurse eine sinnvolle Anschaffung.

QuickStart - der Name steht für die erfolgreichste Buchreihe des Düsseldorfer Verlagshauses. Die neuesten Sprößlinge der Serie befassen sich in zwanzig Schritten mit den Programmen PC Tools für Windows, Norton Commander 4.0 und Fox Pro 2.5 für Windows. Alle Bücher der QuickStart-Reihe sind für DM 19,80 im Buchhandel erhältlich.



LEMMINGS MANIA

Hast du schon immer von einer Kaffeetasse geträumt, die mit den lustigen Lemmingen bedruckt ist? Oder möchtest du deine Freunde lieber mit einem exklusiven Lemmings-T-Shirt beeindrucken? Dann ist das folgende Angebot genau das Richtige für dich!

Bestelladresse:
Alliance
Merchandising
Postfach 2863
33258 Gütersloh
Bestellungen werden nur gegen Verrechnungsscheck plus DM 6.- für Porto und Verpackung!



Mütze - 14,95 DM









Lemmings Anstecker 7,95 DM

Tasse - 12,95 DM

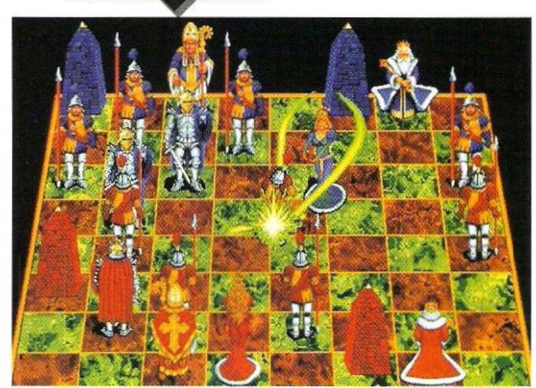
T-Shirt - jeweils 19,95 DM



Battle Chess Enhanced - CD Version

Silberling als Schlachtfeld

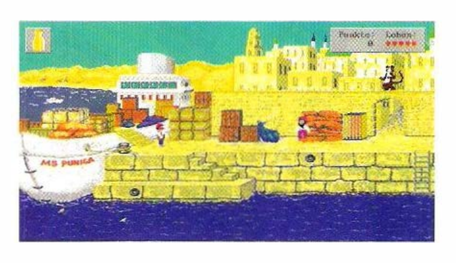




Battle Chess wurde 1989 veröffentlicht und wurde sofort zum Klassiker. Unzählige Softwarehäuser übernahmen die Idee der animierten Spielfiguren. Der Höhepunkt wurde vor nicht einmal einem halben Jahr mit Battle Chess 4000 vom gleichen Hersteller erreicht: Skurrile Spielfiguren, witzige Kämpfe, Soundkartenunterstützung und Super-VGA-Grafiken machten das Spiel zum optisch wohl anspruchsvollsten Schachspiel. Battle Chess soll dies noch weit überbieten können. Die wieder in Super-VGA-Grafik dargestellten Spielfiguren wurden diesmal keinem Witzbuch entnommen, sondern erinnern größtenteils wieder an Schachfiguren. Sie wurden mit eigenen Sprachausgaben ausgerüstet, die Kämpfe wurden noch weiter ausgedehnt. Auf der CD befindet sich auch noch ein 30-minütiges Tutorial, daß den Spieler in die wichtigsten Regeln einführen soll und außerdem die Geschichte der Spielfiguren vermittelt.

Das Punica-Spiel

Werbemedium Computerspiel



Die Werbemanager zahlungskräftiger Firmen lassen sich einiges einfallen, um bei der jungen Generation gut anzukommen. Nach der Landesbausparkasse und dem Snackhersteller Bi-Fi bringt jetzt auch ein saarländischer Fruchtsafthersteller in Zusammenarbeit mit Bondy-Productions ein Werbe-Computerspiel für sein schmackhaftes Produkt auf den Markt. Im "Punica-Spiel" begibt sich der junge Held auf die Suche nach der hinlänglich aus dem Werbefernsehen bekannten Punica-Oase. Überzeugen können wird das Actionadventure wohl nur überzeugte Liebhaber der Saftmarke, da die Spielbarkeit und die technische Ausstattung einige Wünsche offen lassen.

The Lord of the Rings - CD ROM

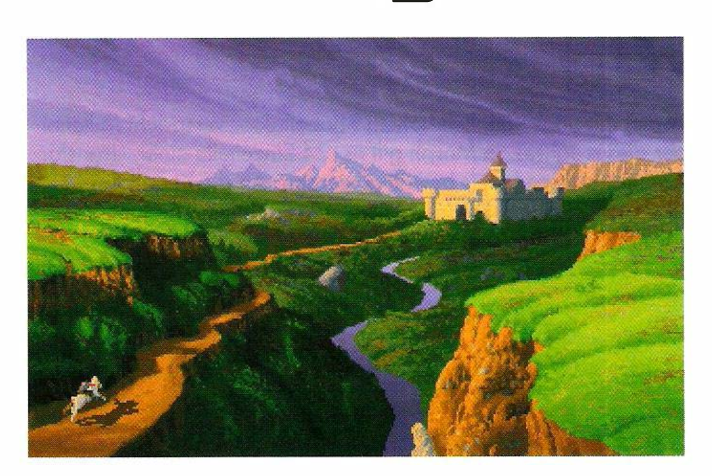
Digitaler Tolkien



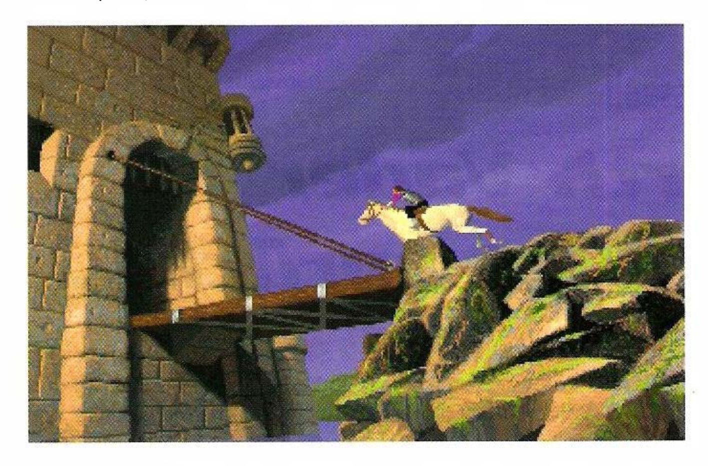
Die für den Spielebereich relativ junge CD-ROM-Technik sorgte schon bei so manchem stolzen Besitzer für lange Gesichter: Die teuer erstandene CD-Version eines schon älteren Spiels zeigt wenn überhaupt nur einige wenige Veränderungen zur Diskettenversion. Daß CD-Versionen nicht immer zur Enttäuschung werden müssen, will Westwood mit der Neufassung von The Lord of the Rings zeigen. Aus dem bekannten Zeichentrickfilm gleichen Namens wurden Ausschnitte in einer Gesamtlänge von über zwanzig Minuten als Zwischensequenzen in das Spiel übernommen. 40 Minuten Hintergrundmusik, Klangeffekte und Sprachausgabe verfeinern das Spiel zusätzlich. Um auch noch die letzten Pits der CD auszunutzen, wurde auch noch ein Lehrfilm entworfen, der in acht Minuten das Spiel und dessen Bedienung erklärt. Natürlich machen diese Zugaben kein neues Spiel, ob es immerhin eine vernünftige DeLuxe-Version ist oder auch hier die Gesichter lang werden, wird erst ein Test zeigen können.

Lands of Lore - The Throne of Chaos

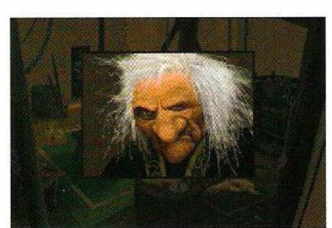
Thronfolger

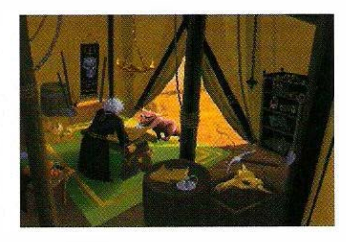


In letzter Zeit häufen sich wieder die eher simplen Rollenspiele mit ausgeprägtem Kampfcharakter. Da bleibt anspruchsvolleren Gemütern nur die Hoffnung, daß Westwood diese Linie nicht weiter verfolgt.
Nach Betrachtung des Intros verschwindet die anfängliche Skepsis auf einen Schlag. Es wird zwar offensichtlich, daß hier die Macher von Dune am Werk waren, denn Grafik, Sound und digitalisierte Sprache ähneln sich sehr, aber nichtsdestotrotz überzeugt die hohe Qualität. Allerdings wird einem bei "Might & Magic 5" in dieser Hinsicht auch Phantastisches geboten, die Rollenspielqualitäten halten sich aber dennoch in Grenzen.



"Lands of Lore" präsentiert sich in der 3D-Ansicht, die Benutzeroberfläche erinnert mehr als nur vage an "Eye of the Beholder". Die Abwesenheit von SSI macht sich ebenfalls sofort bemerkbar, denn es scheint, daß die Programmierer auf das weit ältere System "Dungeon Master" zurückgegriffen haben. Da Westwood dieses Spiel so pompös ankündigte, wird es wohl inhaltlich mehr zu bieten haben als programmtechnisch.





Die böse Hexe verwandelt sich im Laufe des Spiels in ein wunderhübsches Mädchen.



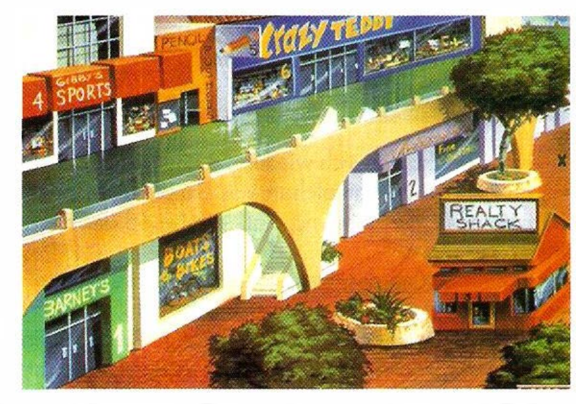
Morph

Verwandlungs-freudig

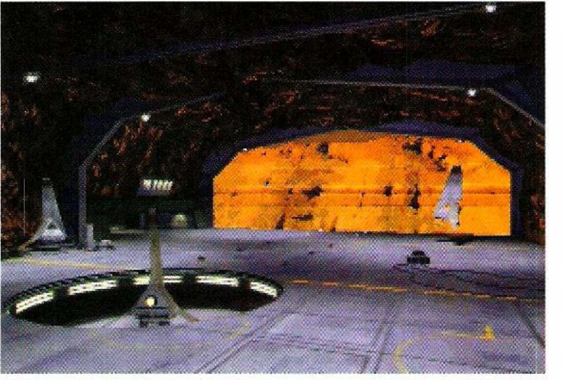
Ein Geschicklichkeitsspiel mit ungewöhnlich hohem Knobelfaktor verspricht Millennium für den September dieses Jahres. In Morph gilt es, 24 Einzelteile einer "Transformationsmaschine" einzusammeln. In Gestalt einer Kugel müssen deshalb 24 pfiffige Levels bewältigt werden. An die Kugelform ist der Spieler dabei aber nicht gebunden: Je nach Hindernis verwandelt er sich in eine fliegende Wolke, einen hüpfenden Gummiball oder auch einen Wassertropfen, der sich durch Engstellen quetschen kann.

Rags to Riches

Spiel der Reichen



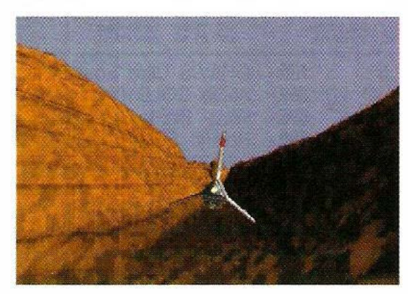
Diese Wirtschaftssimulation wurde aus dem Brettspiel Speculation entwickelt, das schon in dieser Form verblüffend umfangreich war. In Rags to the Riches hat der Spieler die Aufgabe, als Angestellter seiner Eltern in einem Ein-Zimmer-Büro zum unabhängigen und erfolgreichen Börsenspekulanten heranzureifen. Doch das Schicksal legt dem Spieler reichlich Steine in den Weg: Zufällige aber realistische Börsenvorfälle genauso wie der Börsenkrach von 1929. Das komplexe Spiel kann in mehreren Schwierigkeitsgraden gegen eine einstellbare Anzahl von Konkurrenten gespielt werden, wer trotzdem ins Straucheln gerät, kann sich stets von der On-Line-Hilfe einen Rat oder Tip geben lassen. Mit Super-VGA-Grafiken scheint nun langsam aber sicher auch in bisher vernachlässigten Spielgenres das Ende des mageren VGA-Standards zu dämmern.



Rebel Assault

Darth Vader schlägt zurück...

Abgekoppelt von der X-Wing-Serie, die Ende des Jahres mit einem Spiel namens "Tie Fighter" fortgesetzt werden soll, arbeitet Lucas Arts zur Zeit an einem reinen CD-ROM-Spiel: Genau wie X-Wing spielt das Multimedia-Abenteuer Rebel Assault im Star Wars-Universum. Das erste Demo läßt den gigantischen Umfang des Spiels bereits erahnen: Bildschirmfüllende Filmeinlagen ergänzen sich mit verschiedensten Flug- und Ballersequenzen zu einem Actionspiel, das neue Maßstäbe setzen könnte. Alle Spielgrafiken finden sich bereits in vorberechneter Form auf der Silberscheibe - mit einer Umsetzung auf Diskette ist deshalb nicht zu rechnen. Mit einem 486er - der sollte laut Hersteller vorhanden sein, um Rebel Assault optimal spielen zu können - und einem schnellen CD-ROM-Laufwerk kommt der Käufer dafür in den Genuß von unglaublich flüssig ablaufenden Animationen, digitalisierter Sprache und Filmmusik.

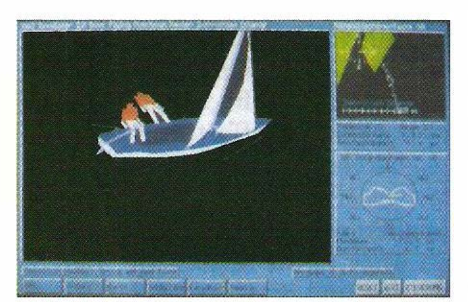


Rebel Assault bietet Arcade-Action der Spitzenklasse. Leider kommen nur CD-ROM-Besitzer in den Genuß.



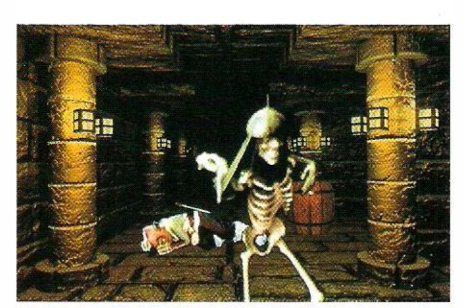
Sail-Simulator

La Paloma Sailors!



Der Kreis der Verkehrsmittel, für die noch keine Computersimulation auf dem Markt erhältlich ist, zieht sich weiter zusammen: Denn jetzt können auch Hobbysegler ihrer edlen Sportart am heimischen PC fröhnen. Mit dem Sail-Simulator will DK-Software aus Bielefeld allen Seglern eine effektive Möglichkeit des Trockentrainings bieten. Bei dem Programm, das wir in einer der nächsten Ausgaben etwas ausführlicher Vorstellen werden, wurde sehr großer Wert auf Detailgenauigkeit gelegt. Sie können Ihr Traumschiff in den verschiedensten Segelrevieren zu Wasser lassen und Ihr Können an den komplizierten Steuerungsmöglichkeiten eines Segelbootes erproben. Für Anfänger und Spielernaturen soll das Programm aber trotzdem interessant werden: Individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade sollen dafür sorgen, daß kein Segelschüler die Anschaffung von immerhin DM 248,- bereut. Ein besonderer Gag: Gegen einen Preisaufschlag von DM 100,- wird eine Ruder-Pinne mitgeliefert. Die aus der Seefahrt übernommene Steuereinheit soll anstatt Maus oder Tastatur ein wirklich realistisches Steuergefühl vermitteln.





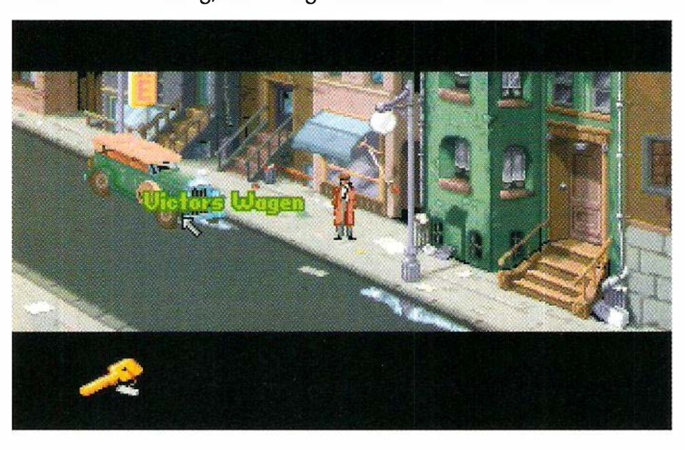
Stonekeep

Meilenstein?

Interplay hat sich auf dem Rollenspielsektor mit Lord of the Rings oder Bards Tale zwar schon einen Namen gemacht, zu den ganz Großen dieses Genres ist Interplay aber bei weitem noch nicht zu zählen. Doch mit dem jüngsten (noch ungeborenen) Kind aus diesem Hause soll sich dieser Umstand bald ändern: Mit einer Sound- und Grafikorgie und einer gut durchdachten Benutzeroberfläche sollen neue Kundenkreise erschlossen werden. Der hierfür betriebene Aufwand läßt auf einiges hoffen: Für die Grafiken diverser Menschen und Monster wurden Hollywoodschauspieler verpflichtet, gefilmte und fotorealistisch gezeichnete Hintergrundgrafiken sollen sanft über den gesamten Bildschirm gleiten. Die Mitglieder der eigenen Truppe wurden mit künstlicher Intelligenz ausgestattet, ein Automapping integriert und sogar auf Menüs und Knöpfe wurde verzichtet, um den Spieler von den bei Rollenspielen nötigen Tätigkeiten weitestgehend zu entlasten. Bleibt zu hoffen, daß Interplay über die Arbeit an den Rahmenbedingungen nicht die Spielqualität vernachlässigt hat.

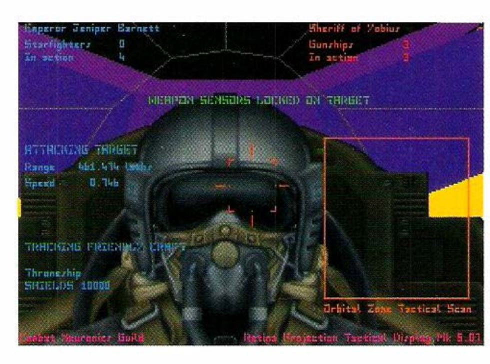
Victor Loomes - das LBS-Computerspiel

Nach "Vision" versucht LBS weiter auf dem Softwaremarkt Fuß zu fassen. Das zweite Werk stammt von der Firma ConTeam und spielt in den goldenen 20ern. Ort des Geschehens ist Chicago, die Stadt der Kriminalität und Mafia-Bosse. Sie übernehmen die Rolle von Victor Loomes, einem der alten, großen Detektive, die selbst bei den schwierigsten Fällen nicht die Flinte ins Korn werfen. Dieses Adventure wurde speziell für die Landesbausparkassen entwickelt und ist für zehn Mark in den Beratungsstellen der LBS Hessen-Thüringen, Baden-Württemberg, Schleswig-Holstein und Bremen erhältlich.



Starlord

Sternenadel



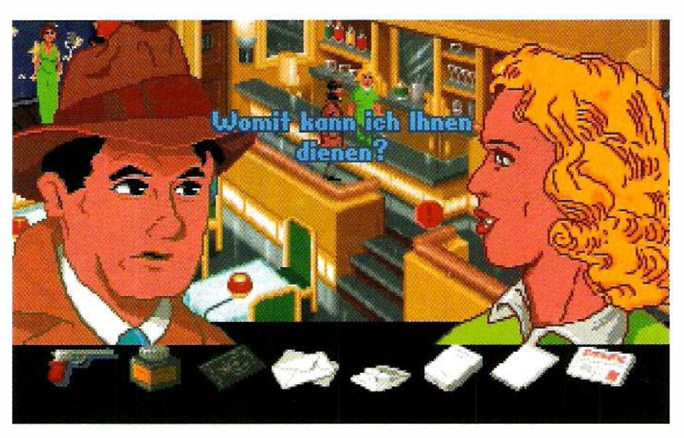
MicroProse erkundet nun auch die unendlichen Weiten des Weltraums. In Starlord müssen Sie sich gegen feindliche Heerscharen zur Wehr setzen, kleine Wirtschaftstransaktionen vornehmen und schließlich - das ist das oberste Ziel - in der aristokratischen Zukunftshierarchie aufsteigen. Das Spiel wird in feinster Vektorgrafik, die selbstverständlich rasend schnell über den Bildschirm fließt, präsentiert. Nette Gimmiks wie verschiedene Außenansichten und eine übersichtliche interstellare Karte wurden auch integriert, um das Spiel noch ein wenig interessanter zu gestalten. Auf den ersten Blick scheint Starlord eine perfekte Mischung aus Wing Commander und Elite zu werden.

Computer-Spiele als Werbemedium

■ von Thomas Wendt

Was für den einen eine hinterhältige, schleichende Unterwanderung des Konsumverhaltens ist, stellt für den anderen die völlig legitime Nutzung eines neuen, spannenden Mediums dar. Die Rede ist davon, daß Computerspiele zu Werbezwecken benutzt werden.

The Art Department hat seinen Sitz in Bochum und existiert seit Mitte 1992. Die Geschäftsführer des Unternehmens kommen allesamt aus der Softwarebranche. Wie kam es nun zu der Idee rein werbetechnisch tätig zu werden?
Michael Bohne: "Während meiner Tätigkeit für ein Softwarehaus erlebte ich häufiger, daß spezielle Anfragen bezüglich Spielentwicklungen für Marketing- bzw. Werbeaktionen bei uns einliefen. Das eine oder andere Mal kam es auch dazu, daß ein einfaches Jump & Run entwickelt wurde, um z. B. einen Wettbewerb durchführen zu können. Die Teilnehmer konnten nach erfolgreichem Spieldurchlauf etwas gewinnen. Diese Jump & Runs hatten dabei nichts mit dem Produkt bzw. dem anbietenden Unternehmen zu tun. Im Gegensatz dazu zeigen uns jedoch (die besseren) Werbespots im Fernsehen und Kino, wie effektiv und spannend man ein Produkt in eine Handlung einbinden kann. Dadurch kamen wir auf die Idee, so etwas gezielt anzubieten. Die fortschreitende Technik und die immer filmähnlicheren Adventures, welche in den letzten zwei Jahren veröffentlicht wurden, man denke dabei nur an Monkey Island und Indy 4, führten dazu, daß der Markt und die Verbreitung der Spiele immer schneller wuchs. Wir gründeten The Art Department und begannen unser Konzept den Firmen anzubieten."
Die Frage nach der Beschaffenheit der Zielgruppe ist für Marketing und Werbung ein wichtiger Faktor. In der heutigen Zeit um so mehr, da die Grenzen zwischen den Zielgruppen fließend sind. Da drängt sich nun die Frage auf, ob denn der klassische "Computerspieler" wie ihn das Klischee kennt, nicht zu uninteressant für die kostenintensive Produktion von Computerspielen ist. Untersuchungen zeigen jedoch, daß, sobald der PC als Hardwarebasis ins Spiel kommt, ein facettenreicheres Bild entsteht als man erwarten würde. Dabei fällt es schwer, konkrete Zahlen zu nennen. Es ist jedoch sicher, daß die Leute, welche einen PC zu Hause oder auch auf der Arbeit haben, gerne spielen. Der klassische PC-Besitzer und -Anwender ist zwischen 18 und 45 Jahre alt und bewegt sich durch alle Schichten. Vom Architekten oder Arzt bis zum technischen Zeichner, Ingenieur, Germanisten, Musiker und Designer, Sekretärinnen, Layouter - es gibt kaum einen PC-Anwender der nicht zur Entspannung spielt. Die Konsequenz, die sich daraus ergibt, ist folgende: Ein Produkt bekanntzumachen erfordert ein Medium. Ein Medium, welches die Zielgruppe bzw. die Zielgruppen erreicht. Was liegt näher, als ein Computerspiel zu benutzen, um die entsprechende Message unter die Leute zu bringen. Genau das ist das Ziel von Art Department. Wie sieht das Konzept aus?
Frank Ziemlinski: "Wir bieten unseren Kunden Adventure-Software in Top-Qualität an. Zusammen mit der Öffentlichkeitsabteilung des jeweiligen Unternehmens entwickeln wir eine Story, in welche das entsprechende Produkt eingebunden wird. Der Spieler wird auf eine Reise geschickt, während dieser er Aufgaben lösen muß. Diese Aufgaben drehen sich häufig, jedoch nicht ausschließlich, um das Produkt. Es ist unser Anspruch, niveauvolle Aufgaben zu stellen, damit beim Spieler ein Lerneffekt eintritt. Auf diese Art und Weise läßt sich ein Produkt sehr detailliert darstellen. Ist die Qualität der Grafik und des Sounds ebenfalls von hoher Qualität, wird der Spieler entsprechend lange an das Spiel gefesselt. Die Spiele werden im Rahmen besonderer Aktionen des Auftraggebers als Freeware - kostenlos und frei kopierbar - in Umlauf gebracht."



Victor Loomes ist das neueste Produkt der LBS.

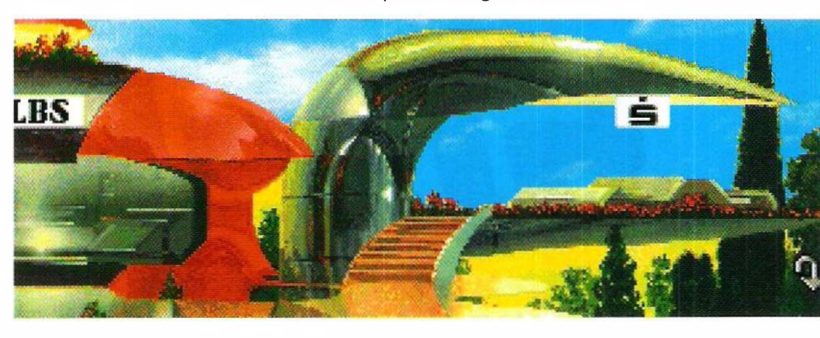
In einem Adventure können leicht Werbemitteilungen versteckt sein.

Diese Tatsache entkräftet schon den Vorwurf, daß Werbung in Computerspielen versteckt und hinterhältig unsere Kleinen beeinflußt, ohne daß die Eltern bemerken, weshalb "Klein Werner" plötzlich nur noch nach einem bestimmten Keks verlangt. Wer sich mit dem jeweiligen Titel beschäftigt, weiß von vornherein, daß es sich um ein "Werbegeschenk" handelt. Im Moment ist für viele Entscheider in den Unternehmen das Medium Computer immer noch etwas Neues und Ungewohntes. Der erste Gedanke zum Thema Computer ist "Datenverarbeitung, Tabellen und Analysen". Der Unterhaltungsaspekt muß erst noch transparent gemacht werden. In diesem Feld ist sehr viel Aufklärungsarbeit zu leisten. Die Multimediatechnologie erobert sich, zwar langsam, jedoch stetig, steigende Aufmerksamkeit und Anwendungsgebiete. Hier sieht Art Department ein weiteres Einsatzgebiet für ihre Produkte.

Vision konnte als Werbespiel mehr als begeistern.

Markus Scheer: "Multimedia-Applikationen sind häufig recht sachliche Informationssysteme. Der Entertainment-Aspekt wird noch stark vernachlässigt. Neben dem ansprechend verpackten Informationsangebot ist es jedoch möglich, einen potentiellen Kunden spielerisch am Terminal festzuhalten, auch wenn er sich nicht bzw. noch nicht für die Produkte interessiert. Eine Wirtschaftssimulation, selbst ein einfaches Jump & Run, trägt zu einem Sympathiegewinn bei und setzt die Marke im Bewußtsein des Spielers fest. Bei späterem Bedarf fällt die Wahl naturgemäß auf schon bekannte Marken."

Die Grafiken und Charaktere der Adventures werden, wie auch die Story, in Bochum entwickelt und gezeichnet. Die hochwertigen Grafiken werden anschließend digitalisiert und an die externen Software- und Soundleute geliefert. Diese programmieren und komponieren zu diesen Hintergründen die Musik und die Animationen, welche die Handlung erst richtig interessant machen. Ein gutes Beispiel für die Qualität der Grafik und des Sounds ist "Snack Zone", ein Adventure im Stil von Larry Leisure zum Thema BIFI-Roll. Der Held des Spiel bewegt sich durch den



Großstadt-Dschungel, ständig auf der Suche nach dem richtigen Snack. Je nachdem, welchen Snack der Protagonist wählt, sinkt oder steigt der Energielevel. Dabei sind die Aufgaben und Situationen gar nicht so leicht zu meistern. Mehr soll jedoch nicht verraten werden.

Wer daran interessiert ist, die Spiele des Art Department einmal unter die Lupe zu nehmen, kann unter dem Stichwort: Snack Zone, Postfach 10 19 05 in 44719 Bochum, ein kostenloses Exemplar anfordern. Fünf Mark in Briefmarken/Schein für den Versand müssen mitgeschickt werden.

Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle

Tentakel-Spektakel

Sie können sich nicht entscheiden, welchem der momentanen Top-Hits (Strike Commander, Lemmings 2, Ultima Underworld II usw.) Sie den Vorzug geben sollen? Keine Angst, es kommt noch schlimmer: Maniac Mansion 2 schickt sich an, selbst Monkey Island 2 vom Thron zu stoßen.

Was macht ein purpurfarbener Tentakel, wenn seine staubtrockene Kehle nach Abkühlung schreit? Er labt sich mangels Alternative an einem Flüßchen. Das wäre an sich nichts Ungewöhnliches (zumindest in diesem Spiel), doch wenn das Wasser mit giftigen Industrieabfällen verseucht ist, kann dies verheerende Auswirkungen haben. In diesem Fall wachsen dem sonst eher harmlosen Geschöpf zwei kleine Arme und es wird darüber hinaus größenwahnsinnig und setzt sich in den Kopf, die Welt zu erobern. Dr. Fred, der auch nicht zu den ganz Hellen gehört, fängt ihn zusammen mit dessen "vernünftigem" Bruder, dem grünen Tentakel, wieder ein und hält sie in seinem Haus gefangen, um das Schlimmste zu verhindern. Doch Bernard, der Computerfreak, sein Freund Hoagie, seines Zeichens Roadie einer Heavy-Metal-Gruppe, und Laverne, die sich mitten im Medizin-Studium befindet, befreien nach einem verzweifelten Hilferuf die beiden Wesen aus ihrer mißlichen Lage.

Und dies ist erst der Anfang einer ganzen Reihe von unglücklichen Umständen. Dr. Fred schickt die drei mittels Zeitmaschine (es handelt sich dabei um zweckentfremdete Toilettenhäuschen) 24 Stunden zurück in die Vergangenheit, um sicherzustellen, daß die gefährlichen Abwässer nicht in die Nähe der Tentakel kommen. Doch das wichtigste Bauteil, ein Billig-Diamant aus dem Versandhandel, macht ihm einen Strich durch die Rechnung. So verschlägt es Hoagie ins Jahr 1789 zu Thomas Jefferson und George Washington, die gerade an der Verfassung basteln, und die arme Laverne landet 200 Jahre später in der Zukunft, als der purpurne Tentakel bereits die Weltherrschaft übernommen hat und die Menschen wie Haustiere behandelt. Bernard bleibt in der Gegenwart und setzt alle Hebel in Bewegung, um seine Kumpels wieder heil in das Jahr 1993 zurückzubringen. Er macht Bekanntschaft mit Hamstern, zu deren bevorzugter Lektüre das Wall-Street-Journal zählt, sowie einem Zigarrenvertreter, der ein besonderes Faible für Scherzartikel zu haben scheint.

Zurück in die Zukunft

Die Vorgeschichte, die dem staunenden Betrachter im urkomischen Intro mit herrlichen Bildern und passender Musikbegleitung vorgeführt wird, stimmt bereits auf die wundersamen Ereignisse im weiteren Verlauf ein. Der Spieler kontrolliert zunächst nur Bernard, später kommen dann Hoagie und Laverne hinzu. Mittels Icon kann bequem zur anderen Person gewechselt werden, die sich dann zwar in der gleichen Umgebung befindet, jedoch verständlicherweise mit epoche-typischen Problemen zu kämpfen hat. Hoagie, der ständig an etwas Eßbares denkt, berät beispielsweise die Verfasser der Unabhängig-



keitserklärung, gibt originelle Tips für das Design der Flagge der Vereinigten Staaten und ist Benjamin Franklin bei seinen Experimenten behilflich. Laverne hingegen muß sich zunächst aus einem futuristisch gestalteten Menschen-Gefängnis befreien, das vom einem sehr pflichtbewußten Tentakel-Cop bewacht wird und beteiligt sich mit ihrem etwas außergewöhnlichen Kandidaten an einem Schönheitswettbewerb. Mit Dr. Fred, Nurse Edna und anderen aus dem ersten Maniac Monsion bekannten "Prominenten" muß sich derweilen der pfiffige Bernard auseinandersetzen. Dabei darf er auf die Unterstützung des grünen Tentakels hoffen, dessen Rockband aus Teil 1 inzwischen eine heiße Scheibe aufgenommen hat. Alle Aktionen laufen in ein und demselben Gebäude ab. Das heißt, daß Flure, Türen und Räume in allen drei Zeitabschnitten ähnlich angeordnet, aber verständlicherweise unterschiedlich ausgestattet sind.

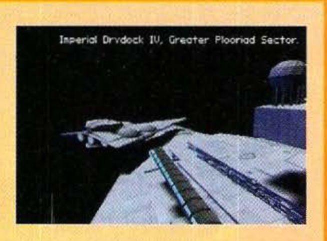
Schräger Humor, schräge Grafik

Das Besondere an Maniac Mansion 2 ist neben der herrlich verrückten Story die herausragende Grafik, die wie in einem Zeichentrickfilm auf dem Bildschirm abläuft. Mit Animationen, wie man sie, außer bei speziellen CD-ROM-Spielen, in dieser Qualität und Brillanz noch nicht sehen konnte, zeigt

Als Computerfreak hat Bernard mit den skurrilsten Gestalten fertigzuwerden. Auch wenn sein logisches Denken mit den Geschehnissen nicht ganz mitkommt, bewältigt er seine Aufgabe sehr gut

das Team um Tim Shafer und Dave Grossman, was heutzutage selbst auf Nicht-486er-PCs möglich ist - intelligente Programmierung vorausgesetzt. Durch ungewöhnliche Perspektiven, bei denen man meint, daß die Räume jeden Moment in sich zusammenfallen, wird dem Spieler endlich wieder etwas völlig Neues geboten. Die Hauptdarsteller und alle anderen Figuren sind derart liebevoll animiert, daß sich diese nicht nur unterschiedlich durch die Gänge des Hauses bewegen, sondern auch in jeweils anderer Weise durch Fenster klettern, in Kamine springen (!) oder ein bestimmtes Problem lösen. Dazu kommt ein sanftes und fast ruckelfreies Scrolling, nur beim Betreten von Zimmern leuchtet kurz das Festplattenlämpchen auf und ohne merkliche Unterbrechung erscheint die neue Grafik. Ab und zu werden kleine Zwischensequenzen geboten, bei denen Sie sich zurücklehnen und die Unterredungen beispielsweise des Ober-Tentakels mit seinem Kollegen verfolgen können. Allerdings sollten Sie diesen Szenen erhöhte Aufmerksamkeit widmen, da sich daraus oft wichtige Informationen ergeben. Der Hersteller bezeichnet

LucasArts - Menschen, Spiele, Sensationen

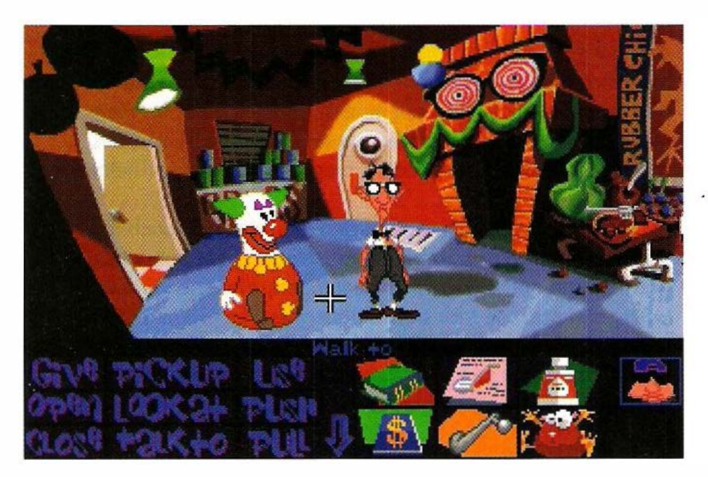


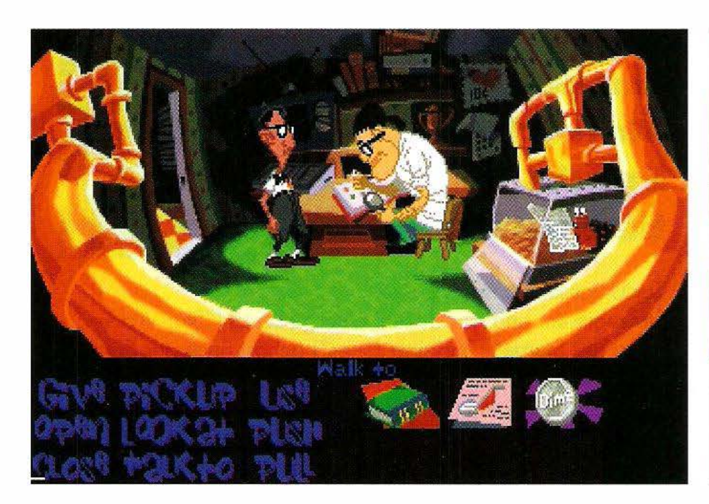
Zur Unternehmensgruppe von Starregisseur und -produzent George Lucas ("Star Wars - Krieg der Sterne", "Indiana Jones") gehört auch der Spielehersteller LucasArts, der bis vor kurzem noch unter der Bezeichnung Lucasfilm Games firmierte. In der sagenumwobenen Skywalker Ranch in den USA entstanden einige der innovativsten Produkte, die die Branche je hervorgebracht hat. Zunächst wurde für Atari-Rechner und den C64 programmiert, ehe man sich hauptsächlich auf PCs spezialisierte. Unter den Erstlingswerken befinden sich u. a. "PHM Pegasus" und "Strike Fleet", zwei Marine-Simulationen, denen der große kommerzielle Durchbruch jedoch nicht vergönnt war. Erst mit den legendären Adventures "Maniac Mansion", "Zak McKracken", "Indiana Jones 3", "Loom" und natürlich "Monkey Island 1" wurde LucasArts zum Branchenprimus. Zwischendurch produzierte man noch die Flug-Simulationen "Battle Hawks 1942" und "Their Finest Hour". Natürlich können diese antik anmutenden EGA-Flieger mit den hochkarätigen Microprose- und Origin-Programmen nicht mehr mithalten, zum damaligen Zeitpunkt waren sie Knüller wie heute "Comanche" oder "Strike Commander".

In den letzten beiden Jahren erschien der Nachfolger zum Megahit "Monkey Island" mit dem Untertitel "Le Chucks Revenge" und "Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis" mit all den positiven Eigenschaften, die seit jeher die Fans begeistern können: Grafik, Sound, Story und Bedienung sind immer auf dem aktuellsten Stand der Technik und nutzen die vorhandene Hardware ideal aus, was auch der vor kurzem erschienene "X-Wing" eindrucksvoll dokumentiert.

Day of the Tentacle als Cartoon Adventure - eine bessere Bezeichnung hätte man dafür gar nicht finden können. Oft vergißt man völlig, daß die Handlung auf dem heimischen Computermonitor und nicht im Nachmittagsprogramm diverser Privatsender läuft.

Abstrakte Welt. Nicht nur die Darstellung wirkt etwas eigentümlich, auch die zahlreichen Personen sparen nicht mit absurden Eigenheiten.







Weird Ed ist eine Schlüsselfigur und muß unbedingt beachtet werden (links); Benjamin Franklin wäre ohne Hoagies Hilfe bestimmt nicht so berühmt geworden (rechts).

Der Sound - ein Erlebnis!

Welche Soundkarte auch immer in Ihrem PC steckt - soviel abwechslungsreiche Tracks wird das gute Stück bislang in keinem anderen Adventure gespielt haben. Beinahe jeder einzelne Raum hat seine eigene Erkennungsmelodie. Bei Hoagie gibt es bei der Schneiderin der US-Fahne u. a. diverse Nationalhymnen zu hören. Verläßt er das Zimmer und unterhält sich mit einem "Pferd auf dem Flur", dann wechselt wiederum die musikalische Begleitung. Besondere Beachtung verdient die Wahl des schönsten Menschen, bei dem Laverne mit einigen Schwierigkeiten konfrontiert wird. Zum Titeljingle des amerikanischen Glücksrads beraten die Preisrichter-Tentakel, wer über die prächtigste Frisur verfügt, am besten grinst und über einen typisch amerikanischen Kalauer am lautesten lacht. Nur die Soundeffekte hätten ein wenig umfangreicher ausfallen können. Das iMUSE-System, das bereits in Straßenfegern wie Monkey Island oder Indiana Jones 4 zum Einsatz kam und von Michael Z. Land zusammen mit Peter McConnell entwickelt wurde, bewährt sich auch bei der neuesten Produktion aus dem Hause LucasArts hervorragend.

Bestens bedient

Ebenfalls seit langem bewährt und um sinnvolle Details verbessert präsentiert sich das beinahe schon legendäre SCUMM-Story-System, das von Anfang an bei allen Adventures eingesetzt wurde. Mittels einiger Verben (Give, Use, Talk, Pick Up ...) und einem Klick auf den entsprechenden Gegenstand bastelt man sich schnell und bequem komplette Sätze zusammen. Außerdem nimmt das Programm dem Spieler einige Routine-Aufgaben ab. Wenn sich der Maus-Cursor auf einer Tür befindet, wird automatisch "Open" hervorgehoben. Mit einem weiteren Klick auf die rechte Maustaste wird die Aktion ausgeführt. Seit Monkey Island 2 werden sämtliche Utensilien, die unterwegs aufgenommen werden, im Bild dargestellt, was die Handhabung sehr erleichtert.

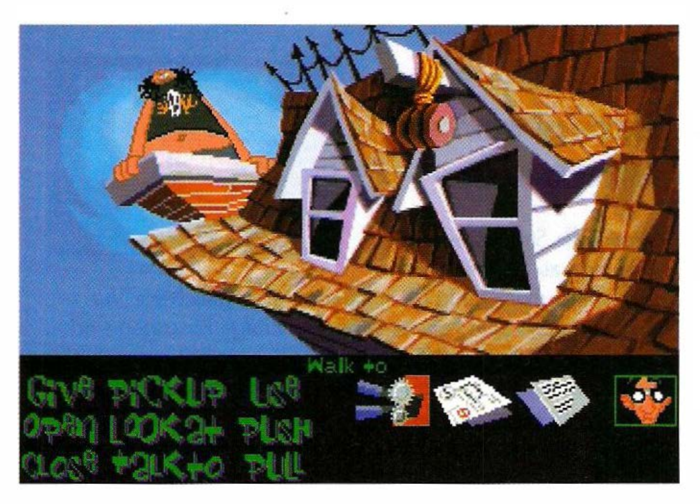
Glücklicherweise wurde auf winzig kleine Objekte (z. B.

Maniac Mansion die Erste

Kettensägen, Schlachtermesser, Mikrowellen, Tentakeln und ein besorgter Dave, der seine Freundin Sandy vor dem verrückten Dr. Fred Edison retten will - all das begegnet Ihnen bei Teil 1. Das komplette Spiel wurde in Day of the Tentacle integriert und kann völlig unabhängig vom Nachfolger gespielt werden. Sogar die Spielstände werden in einem eigenen Verzeichnis abgespeichert. Wenn Sie das Game verlassen, landen Sie nicht auf der DOS-Oberfläche, sondern können weiter auf Tentakel-Jagd gehen.
Sie müssen lediglich Weird Ed Edison finden, in dessen Zimmer sich ein Computer befindet. Sobald Sie das Gerät benutzen, erscheint selbst auf einem modernen Super-VGA-Monitor die historisch einwandfreie EGA-Grafik und aus dem internen PC-Lautsprecher piepst die bekannte Titelmelodie.
Es kann nur wärmstens empfohlen werden, sich auch mit diesem Programm auseinanderzusetzen. Erst dann versteht man einige der witzigen Anspielungen, die einem immer wieder in Maniac Mansion 2 begegnen. Im Gegensatz zum neuen Spiel haben Sie die Auswahl zwischen insgesamt sechs verschiedenen Charakteren, mit denen sich die Puzzles auf jeweils unterschiedliche Art und Weise lösen lassen.



Alptraum in ferner Zukunft. Hier handelt es sich nicht um einen futuristischen Friseur-Salon, sondern um eine der geschmackvollen Menschenausstellungen. Laverne macht das Rennen aber bestimmt nicht.



süchtig, und wenn man sich einmal an einem bestimmten Problem festgeklammert hat, werden selbst scheinbar simple Rätsel unlösbar. Wer an einer Stelle hängenbleibt, sollte Familienmitglieder oder Freunde befragen, die dann meist mit Tips wie "Dann schnall' halt der Mumie mal die Rollschuhe an..." voll ins Schwarze treffen.
Alle Gespräche mit anderen Figuren laufen in Dialogform ab. Dabei kann im Multiple-Choice-Verfahren aus mehreren Antworten die vermeintlich richtige ausgewählt werden. Äußerst hilfreich ist es, daß die Smalltalks so oft wie nötig angeschaut werden können, falls

Hoagie ist von seiner neuen Umgebung gar nicht angetan und sieht als einzigen Fluchtweg den Kamin (links); die Flüchtigen wirbeln ganz schön Staub auf - natürlich perfekt animiert (unten).

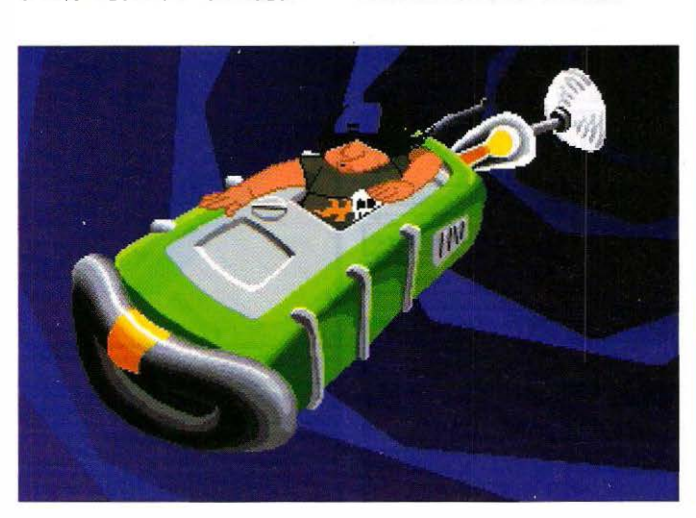
Münzen und Ringe) wie bei vielen Sierra-Adventures verzichtet, bei denen man den Bildschirm Pixel für Pixel absuchen durfte. Bei diesem Spiel werden Sie nur selten an einer wichtigen Sache vorbeilaufen, viel wichtiger ist hingegen die Frage, was Sie dann zum Beispiel mit einem klatschnassen Hamster anfangen...



Mittels der Toilettenhäuschen können (fast) alle Gegenstände von einer Zeitstufe in die andere transferiert werden. Das ist auch dringend nötig, denn wie soll beispielsweise Laverne eine Katze vom Dach locken, ohne dazu die von Hoagie aufgetriebene Spielzeugmaus zu besitzen?

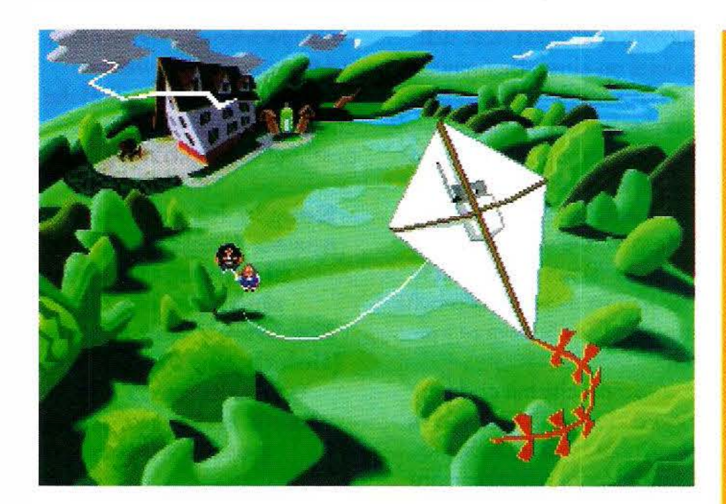
Rätselhaft

Day of the Tentacle gelingt der Balance-Akt, logisch durchdachte Puzzles und einen gehobenen Schwierigkeitsgrad unter einen Hut zu bringen. Bei den Sierra-Adventures ist das oft nicht der Fall - entweder sind sie unlogisch und damit schwierig oder dermaßen leicht, daß man sie an einem Tag locker durchgespielt hat. Aber auch Monkey Island 2 zeigte bereits erste Abnutzungserscheinungen (man denke nur an den besonders fiesen "Spuckwettbewerb"). Maniac Mansion 2 macht



Mein PC und die Tentakeln

Trotz grafischer und akustischer Höchstleistungen gibt sich Maniac Mansion 2 bei den Hardware-Anforderungen relativ bescheiden. Damit die fantastischen Animationen in ausreichender Geschwindigkeit und mit voller Saund-Unterstützung ablaufen, sollte Ihr PC über Expanded Memory (EMS) verfügen - bis zu 2 MB werden vom Spiel erkannt. Die verrückten Abenteuer von Bernard, Hoagie und Laverne laufen auch unter Windows ab Version 3.0 verblüffend flott ab.
Day of the Tentacle wird in kürze auch auf CD-ROM mit kompletter Sprachausgabe erscheinen, die eine nochmalige Steigerung des Vergnügens erwarten läßt. Käufer der Diskettenversion sollten darauf achten, daß LucasArts aufgrund der riesigen Datenmenge nur 3,5"-Disketten im HD-Format (1,44 MB) der Packung beilegt. Besitzer von 5,25"-Laufwerken müssen sich für ein kleines Aufgeld die schwarzen Scheiben extra beim deutschen Distributor bestellen.
Maniac Mansion 2 wird zuerst in einer englischen, dann in einer deutschen Fassung auf den Markt kommen. Wer gerne das Original spielen und all die herrlichen Gags in der amerikanischen Urversion erleben möchte, kann zunächst das Lizenzprodukt von Softgold erwerben und anschließend mittels beiliegender Postkarte auf das übersetzte Spiel upgraden. Die Kosten dafür liegen bei DM 25,-.



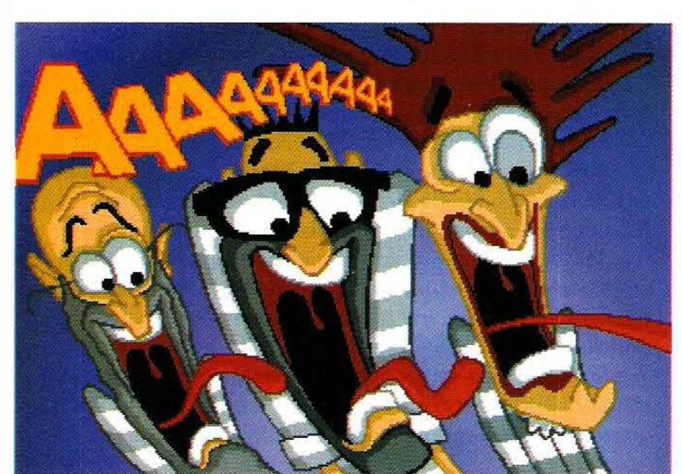
Hoagie ist ein echtes Allround-Genie. Ob er nun bei bedeutenden Experimenten hilfreich zur Seite steht oder bei der Entwicklung der amerikanischen Nationalflagge beteiligt ist - er meistert jedes Problem.

einem ein entscheidender Hinweis entgangen sein sollte. Gespeichert werden muß nur, wenn Sie aus einem anderen "wichtigen" Grund Ihren PC für längere Zeit verlassen (z. B. um zwischen dem Spielen ein paar Stunden zu schlafen). Ansonsten müssen Sie keine Bedenken haben, daß Ihren drei Lieblingen ein Haar gekrümmt wird, denn es ist quasi unmöglich, ein Leben zu verlieren.

Die Sensation ist perfekt!

Eigentlich wollte nach den letzten Erfolgen ja niemand mehr so recht glauben, daß die LucasArts-Leute auch ohne Ron Gilbert fantastische Adventures programmieren können. Der geistige Vater von SCUMM und maßgeblicher Entwickler von Maniac Mansion sowie den beiden Monkey Island-Abenteuern hat seinen Brötchengeber inzwischen verlassen, so daß viele bereits das Ende der glorreichen Adventure-Zeit hereinbrechen sahen. Doch weit gefehlt! Dave Grossman und Tim Schafer übertreffen die Konkurrenz um Längen und liefern ein nahezu makelloses Spiel ab, bei dem es eigentlich keinen wichtigen Punkt gibt, den man kritisieren könnte. Hier wird Sierra und Konsorten vor Augen geführt, wer nach wie vor die besten Produkte in diesem Genre veröffentlicht - zwar nicht am Fließband, aber auf einem schwindelerregend hohen Qualitätsniveau, wie man es sonst nirgends findet. Maniac Mansion 2 ist definitiv das beste Adventure aller Zeiten und sollte ganz oben auf Ihrem nächsten Einkaufszettel stehen.

Petra Maueröder ■



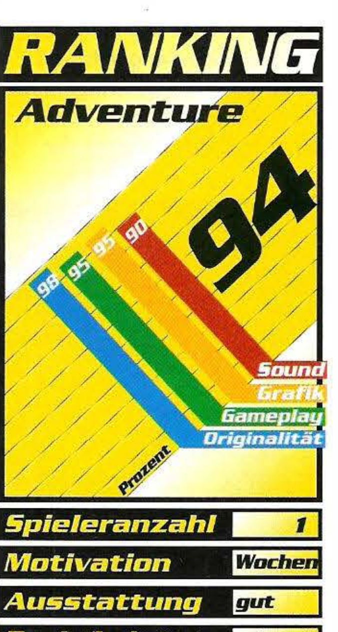
Mumien als integriertes Hintbook



Wenn alle Stricke reißen und man zu keinem klaren Gedanken mehr fähig ist, sollte man nicht gleich vor Verzweiflung aus dem Fenster springen. Einige Passagen sind zwar nur mit viel Logik und Kombinationsvermögen zu meistern, dennoch gibt es einige bewährte Hilfen. Am leichtesten ist es sicherlich, alle Räume nach Gegenständen abzuklopfen und anschließend auf sämtliche Personen und das Mobiliar anzuwenden. Im Anschluß daran "beamt" man einfach das gesamte Inventar zum nächsten Helden, der sich wiederum bemüht, sein Gepäck loszuwerden. Als äußerst hilfreich haben sich auch die Mumien erwiesen, die sich entweder vor dem oder im Motel selbst befinden. Zwar gelten Mumien gemeinhin als recht schweigsam, doch ist es mit allen drei Kids möglich, mit ihnen ein "Gespräch" anzufangen, das sich aber dann immer als Monolog entpuppt. Diese Schwätzchen enthalten zahlreiche Anhaltspunkte mit möglichen Lösungen.







Sensible Soccer

Fußballstar

Rechtzeitig zu Beginn der neuen Fußballsaison erfreut die Firma Sensible Software die PC-Gemeinde mit ihrer Fußballsimulation "Sensible Soccer". Auf dem Amiga fand dieses Spiel eine begeisterte Anhängerschar und für die PC-Version ist wohl ähnliches zu erwarten.

Nach der schon üblich gewordenen Paßwortabfrage erscheint zunächst ein Optionenbildschirm, der zahlreiche Voreinstellungen zuläßt. Sie können u. a. bestimmen, ob das Wetter Einfluß auf die Platzbeschaffenheit haben soll (schlammig, trocken, weich, hart). Tore und Höhepunkte des Spiels können, wenn gewünscht, am Ende zusammengefaßt noch einmal betrachtet werden. Wenn Sie Ihre besten Szenen noch einmal in Zeitlupe betrachten möchten - bitte, auch hierfür ist gesorgt. Schließlich können Sie wählen, an welchem der zahlreichen Turniere Sie teilnehmen möchten. Zur Auswahl stehen hier zum Beispiel WM-Qualifikationsrunde, Europameisterschaft, Nationenliga, Cupspiele, Freundschaftsspiele und vieles mehr. Sämtliche europäischen Fußballnationen und zahlreiche Vereinsmannschaften stehen zur Verfügung, die entweder computer- oder manuellgesteuert ins Rennen geschickt werden können. Im Prinzip können so bis zu 64 (!) verschiedene Spieler teilnehmen. Die Möglichkeit eigene Teams zu gestalten und die laufenden Ergebnisse abspeichern zu können, sind weitere interessante Features, die die Motivation auf sehr lange Zeit fördern.



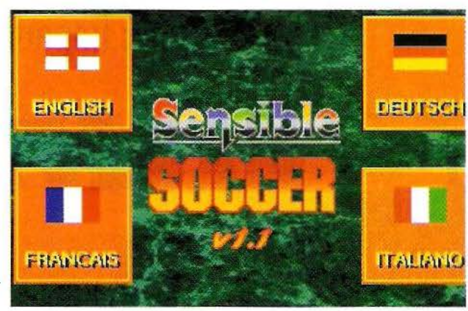
Zu sehen ist jeweils nur ein kleiner Ausschnitt des Spielfeldes. Schnelles und ruckfreies Scrolling machen das Fußballspiel zu einem Erlebnis.

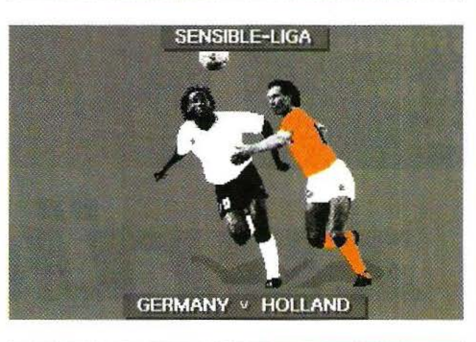
Flanke, Kopfball, Tor!

Hat man sich dann für "seine" Mannschaft entschieden, kann es auch schon losgehen. Die Teams laufen stilgerecht ins Stadion ein und beziehen Position. Auf den ersten Blick mag das Tempo, mit dem der Ball über den grünen Rasen geschossen wird, etwas zu hoch erscheinen. Nach einigen Spielen hat man sich aber schnell daran gewöhnt, und da sich das Spielfeld über den ganzen Bildschirm erstreckt, bleibt genügend Raum zum Manövrieren und Kombinieren. Die Schußmöglichkeiten erstrecken sich vom einfachen Kurzpaß, über hart getretene Torschüsse bis hin zum 40 Meter Steilpaß. Kopfbälle, Tacklings, Effetbälle und Heber - alles kein Problem, wenn man den Joystick unter Kontrolle hat. Die Animation der Spielfiguren ist eher zweckmäßig als besonders gelungen und die einzelnen Spieler sind durch eine eingeblendete Nummer leicht zu identifizieren. In diesem Atemzug kann man gleich den phantastischen Überblick erwähnen, denn "Sensible Soccer" liefert einen riesigen Bildschirmausschnitt. Das macht einen "Radar", wie ihn andere Spiele zur Auswahl stellen, völlig überflüssig. Man sieht einfach den nächsten freien Akteur auf einen Blick.



Umfangreiche Optionen





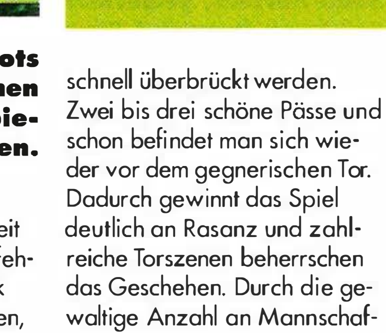


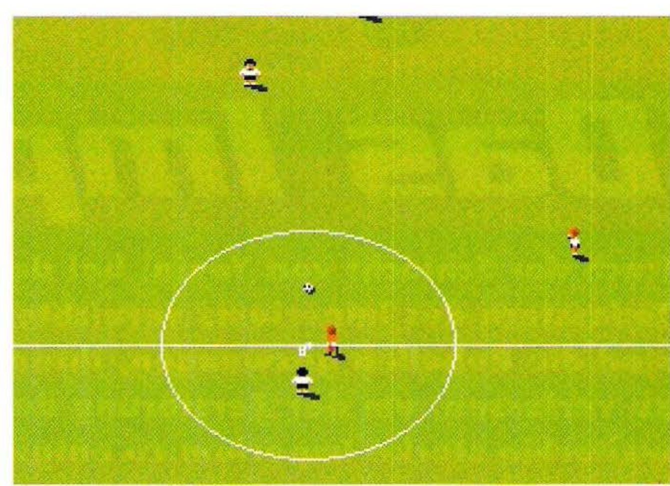
Die Wahl des Trikots bleibt dem modischen Empfinden des Spielers überlassen.

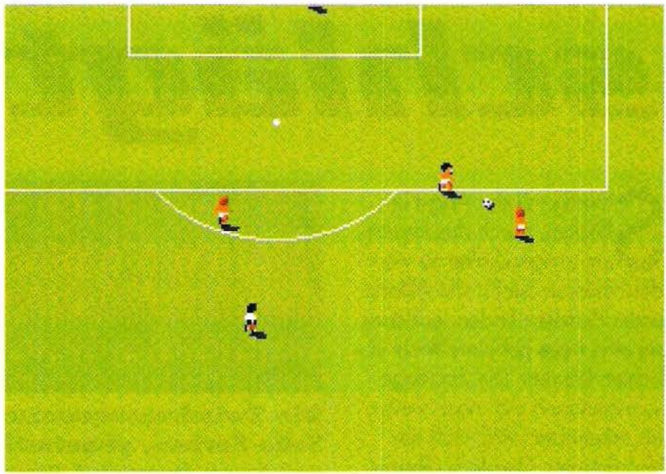
Sollte man mit seiner Mannschaft in Rückstand geraten, kann es klug sein auf die Einwechselspieler zurückzugreifen - Verteidiger raus, Angreifer rein, und schon ist die Offensive verstärkt. Fast schon überflüssig zu erwähnen, daß schon von vorneherein zwischen defensiv bzw. offensiv ausgerichteten Aufstellungen gewählt werden kann. Sollte ein Spiel einmal Remis enden, kann man über Verlängerung und Elfmeterschießen die Entscheidung suchen. Überhaupt sind die Regeln denen der Realität angepaßt, allein die Abseitsregel findet bei diesem Spiel keine Berücksichtigung. Das kann zwar im Zwei-Spieler-Modus sehr schnell zu kleineren Auseinandersetzungen führen, jedoch nehmen diese flüchtigen Streitigkeiten nur selten ein tragisches Ende.

Bis der Joystick qualmt!

"Sensible Soccer" ist ohne Zweifel die beste Fußballsimulation, die derzeit für den PC erhältlich ist. Neben der genauen Steuerung und der durch sehr guten Spielbarkeit (Joysticks sind sehr zu empfehlen), der gelungenen Grafik und den tollen Soundeffekten, sticht besonders der enorme Spielspaß ins Auge. Dabei tritt vor allem die sagenhafte Geschwindigkeit in den Mittelpunkt, denn muß man sich bei anderen Fußballspielen oft verkrampft im Mittelfeld abmühen, so kann bei "Sensible Soccer" dieser Teil des Feldes schnell überbrückt werden. Zwei bis drei schöne Pässe und schon befindet man sich wieder vor dem gegnerischen Tor. Dadurch gewinnt das Spiel deutlich an Rasanz und zahlreiche Torszenen beherrschen das Geschehen. Durch die gewaltige Anzahl an Mannschaften und der Möglichkeit zwischen diversen Turnieren wählen zu können, ist der Motivation so gut wie keine Grenze gesetzt. Für entzündete Handgelenke und nächtliche Fußballfeten ist also gesorgt. PC-Spieler-Herz, was willst du mehr? **Dietmar Langner** ■











SPECS & TECS

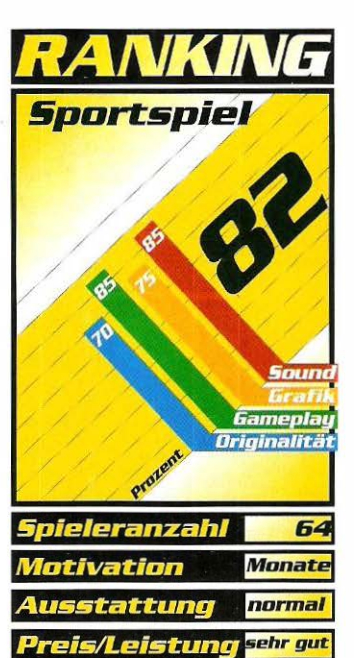
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 12MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 80,-

HERSTELLER Renegade

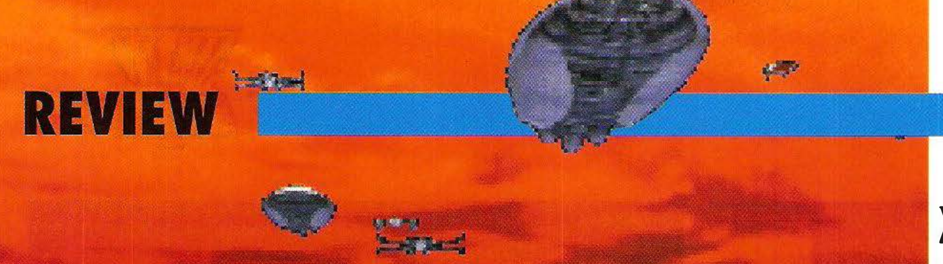
MUSTER von Profisoft



RANKING

Sportspiel

Spieleranzahl	64
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	sehr gut



X-Wing: Imperial Pursuit

Das Imperium schlägt zurück

Nach der Schlacht von Yavin, bei der sie den Todesstern des Imperiums vernichtet haben, sind die Rebellen gezwungen, ihren Stützpunkt zu verlassen, um der Zerstörung durch das weiterhin starke Imperium zu entgehen.



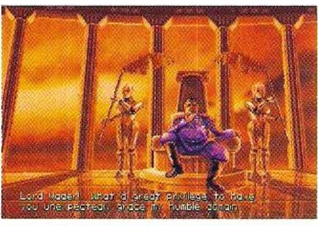
Ständig mit der Angst im Rücken, durch das Imperium ausgeschaltet zu werden, müssen Sie für die Allianz einen Planeten finden, auf dem sie eine neue geheime Basis errichten können. Die Sachlage verschlimmert sich noch weiter, als erkennbar wird, daß ein Verbündeter, Overlord Ghorin, ein doppeltes Spiel treibt. Doch mit viel List und Tücke werden Sie die Wut des Imperators auf ihn lenken können. Und letzten Endes wird die imperiale Flotte durch eine neue "Geheimwaffe" einen vielleicht entscheidenden Schlag erleiden.

ei dem vorliegenden Programm handelt es sich um eine neue "Tour of Duty" mit insgesamt 20 neuen Missionen. Diese reichen wieder von einfachen "Search and Destroy"-Aufgaben über Kaperaufträge bis hin zu Eskortmissionen. Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen ist in etwa gleich geblieben mit dem der Originalmissionen, ist also immer noch hoch. Zudem verfügt das Imperium nun über einen neuen, verbesserten TIE-Jäger. Wie schon vom Hauptprogramm bekannt, wurde die vierte Tour natürlich wieder mit einigen, sagen wir einmal netten, Zwischenanimationen ausgestattet.

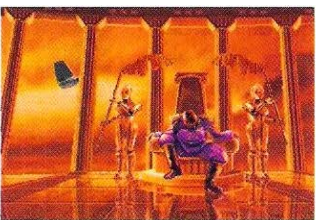
Als Witz entpuppt sich lediglich die deutsche Verpackung der Missionsdiskette, die vor falschen Untertitel nur so strotzt. Fast könnte man glauben, die Verpackungsdesigner hätten nie das Spiel gesehen. Für den Fall, daß Sie X-Wing lieber in Deutsch spielen möchten, findet sich in der Box ein "Gutschein", mit dem Sie sich, DM 30,- Bearbeitungsgebühr vorausgesetzt, sowohl X-Wing als auch die Tour of Duty 4 in Deutsch zukommen lassen können. Lediglich die Texte der Zwischenanimationen wurden aus Copyrightgründen nicht übersetzt.

Die Frage, ob man die Missionsdiskette unbedingt haben muß, würden wir mit einem klaren "Jain" beantworten. Auf der einen Seite ist ein X-Wing-Süchtiger natürlich über jede neue Mission hoch erfeut. Auf der anderen Seite bietet diese Missionsdiskette aber keine neuen Raumjäger für die streßgeplagten Rebellen. Grafik und Sound blieben natürlich unverändert.

Lars Geiger ■

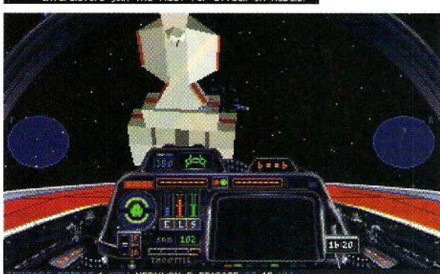






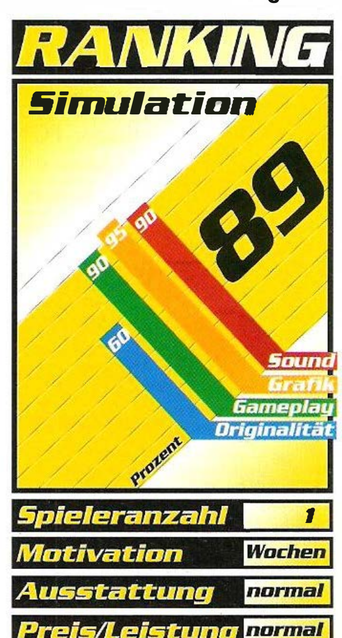
Die Zwischensequenzen können auch bei der Zusatzdisk begeistern. Tolle Farben, phantastische Animationen und sagenhafte Soundeffekte zeichnen Imperial Pursuit aus.





Weder Gameplay noch Grafiken haben sich im Vergleich zum Vorgänger verändert.



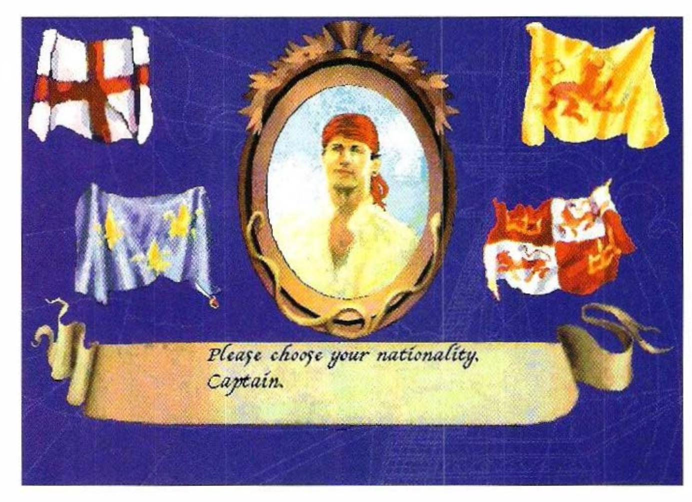


Pirates GOLD!

Kanonenfutter

Wer beim Thema "Karibik" nur an Urlaub, traumhafte Sandstrände und braungebrannte Sonnenanbeter denkt, wird bei diesem Spiel nicht besonders erfolgreich sein. Im 17. Jahrhundert wird die Kreuzfahrt durch unbekannte Gewässer zum lebensgefährlichen "Vergnügen".

Wenn sich ein Computerspiel trotz kümmerlicher Grafik und kaum vorhandenem Sound zigtausendfach verkauft, muß das Gameplay schon eine Menge bieten, damit die wählerischen Freaks bereitwillig ihr Sparschwein plündern. Vor etwa fünf Jahren gelang Microprose dieses Meisterstück mit Pirates! und kein geringerer als der große Sid Meier (Railroad Tycoon, Civilization) versetzte die jungen Freibeuter in Verzückung. Die geniale Synthese aus Strategie, Wirtschaftssimulation und Adventure, versehen mit kleinen Action-Einlagen, war jahrelang unangefochten das beliebteste Game auf allen Systemen. Kein Wunder: Wer einmal Seeluft geschnuppert hatte, spielte nicht selten bis in die frühen Morgenstunden, um auch auf der entlegendsten Insel der Karibik Angst und Schrecken zu verbreiten.



Für eine der vier Großmächte muß man sich zu Beginn entscheiden.

Guybrush läßt grüßen

Sie starten als hoffnungsvoller Nachwuchs-Kapitän in den Wirren der Jahre zwischen 1560 uns 1680. Zunächst legen Sie fest, ob Sie lieber eine neue Karriere beginnen oder eine sogenannte "Famous Expedition" anführen möchten. Von entscheidender Bedeutung ist auch die Wahl des Heimatlandes (England, Frankreich, Spanien, Holland) und die Festlegung einer besonderen Fähigkeit (Fechten, medizinische Kenntnisse, Redegewandtheit usw.), die sich in bestimmten Situationen sehr vorteilhaft auswirkt. Anschließend wählen Sie das Zeitalter, in dem Sie als Kaufmann, Pirat oder Schatzsucher aktiv werden möchten. Jetzt müssen Sie in den Städten der Südsee arbeitslose Halunken anheuern und können dann endlich in See stechen. Bei Kampfhandlungen mit den Metropolen dieser schönen Gegend bombardieren Sie deren Mauern mit gezielten Salven aus den Bordkanonen. Sie können auch in friedlicher Absicht die Stadt besuchen, mit dem Händler der Stadt lukrative Geschäfte abschließen, die Beute verkaufen oder unter Ihrer Crew aufteilen (wenn Sie nicht nach einer Meuterei auf der Planke stehen wollen). Meistens ist man jedoch damit beschäftigt, seine Flotte sicher durch die Untiefen des Ozeans zu manövrieren, fremde Schiffe zu kapern und die Konkurrenz mit Rapier, Entermesser und Degen von der Qualität der eigenen Fechtkünste zu überzeugen.
Die spielerischen Möglichkeiten sind derart vielfältig, daß man als Anfänger mit Sicherheit mehrere Wochen damit zubringt, lukrative Handelsrouten auszumachen oder sich in der Einschätzung der diversen Schiffstypen übt. Egal, ob Einsteiger oder Profi, für jeden gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade, was zum großen Teil davon abhängt, für welche

Die Grafik fordert ihren Tribut

Vorsicht ist immer geboten, wenn eine README-Datei die magische Grenze von 10 KB überschreitet. Der erstaunte Käufer erfährt darin, daß er mit einer 08/15-VGA-Karte alleine keinen hochauflösenden roten Kosaren zu sehen bekommen wird. Nur wer eine Super VGA-Karte besitzt bzw. einen VESA-Treiber lädt, kommt in den Genuß der faszinierenden Hintergrundbilder. Ansonsten werden mit einem speziellen Utility die 256-Farben-Kunstwerke ins gewöhnliche 16-Farben-Format konvertiert. Sollten Probleme bei der Anpassung an eine exotische Karte bestehen, werden die Adressen der wichtigsten Chip-Produzenten vorsichtshalber gleich mitgeliefert, bei denen die nötigen Treiber bestellt werden können. Überzeugen Sie sich deshalb vorher, ob die Steckkarte in Ihrem PC auch über die nötige Power verfügt.
Auch 2 MB freier Speicher (XMS/EMS) sind eine unbedingte Voraussetzung, d. h. daß die Hauptplatine mit mindestens 4 MB RAM bestückt sein muß. Pirates! GOLD verträgt sich im übrigen hervorragend mit der Speicherverwaltung von MS-DOS 6.0 und ist speziell darauf abgestimmt.

Nation Sie eintreten und in welcher Zeit Ihr Held sein Unwesen treiben soll.

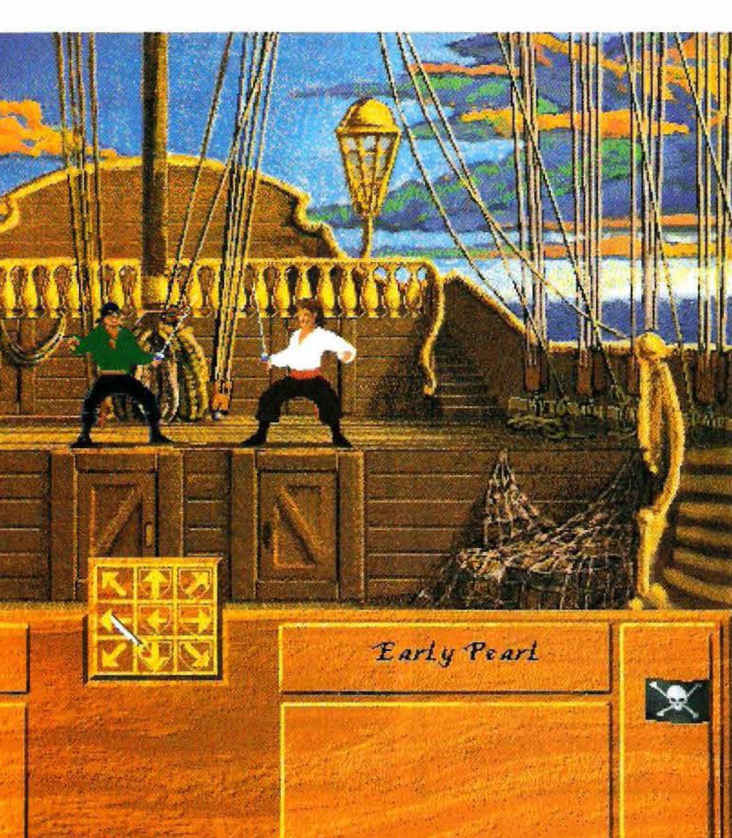
Traumhafte Bilder

Der Clou an Pirates! GOLD ist die phantastische Grafik, die man eher in einem Museum als auf dem heimischen Monitor vermuten könnte. Auch wenn die Festplatte bei manch opulent gestaltetem Gemälde enorm mit der gewaltigen Datenflut zu kämpfen hat, muß man selbst auf einem 20-MHz-Rechner nur einige Sekunden in Kauf nehmen. Bei der eindrucksvollen Auflösung von satten 640 x 480 Bildpunkten und 256 Farben hat es anscheinend für ein paar Animationen mehr nicht gereicht. Wölkchen ziehen über das Pixel-Meer, die eigene Nußschale schippert dahin und gelegentlich zischen einige Kanonenkugeln durch die Luft. Die einzig nennenswerte Bewegung des Kapitäns bekommen Sie beim obligatorischen Duell zu sehen. Selbst hier bleibt es sehr trostlos: Gegnerische Fechter sehen fast immer identisch aus, nur die Farbe des Hemdes wechselt eventuell von Gelb nach Blau. Wenn Sie eine andere Galeone rammen, springt Ihnen stets ein und derselbe Pirat entgegen. Die Visagen der verschiedenen Matrosen unterscheiden sich ebenfalls nicht und bei nahezu allen Aktionen wird in Nassau die gleiche Hintergrundgrafik geladen wie in Barbados oder Antigua.

Ein weiterer Schwachpunkt ist die mangelhafte Soundkarten-Unterstützung. Kleine Einlagen



Das Duell auf dem Schiff ist und bleibt die größte Herausforderung für einen Piraten.



Stadtrundfahrt

Auch wenn sich die Lokalitäten rein optisch nur unerheblich voneinander unterscheiden, werden Sie dennoch viele ortsspezifische Besonderheiten ausmachen können. Wie beim "Patrizier" und ähnlichen Spielen symbolisiert jedes Gebäude eine andere Funktion, die wir Ihnen im folgenden kurz vorstellen möchten.

Schiffsbauer
In der Werft können die zerfetzten Segel Ihres Seelenverkäufers wieder instand gesetzt werden.



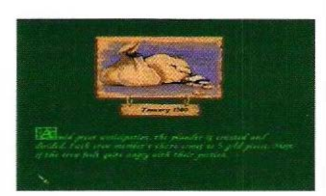
Taverne
Ein Gespräch mit den herumlungernden Burschen lohnt sich immer. Vielleicht hat einer der Halbstarken einen schlauen Tip parat oder möchte in Ihrer Mannschaft anheuern. Weitgereiste Seefahrer bieten manchmal eine vielversprechende Schatzkarte zum Kauf an. Auch der Barkeeper hat die neuesten Infos parat und die Bedienung, eine rassige Südsee-Schönheit, gesellt sich manchmal auf einen Becher Rum zu Ihnen.



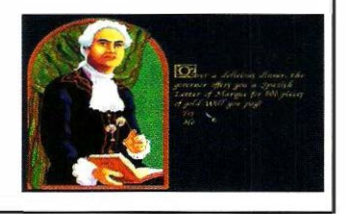
Händler
Billig kaufen (bzw. plündern), teuer verkaufen - die Gesetze der Marktwirtschaft gelten auch in Santo Domingo und Panama. Wenn Sie erst einmal die wichtigsten Umschlaghäfen für Handelswaren, Edelmetalle und Nahrungsmittel kennen, kann neben der einträglichen Piraterie ein hübscher "Nebenverdienst" herausspringen.



Bank
Gold und Silber lieb´ ich sehr - Ihre tapferen Haudegen auch. Warten Sie nicht zulange mit dem Teilen der Früchte Ihrer "Arbeit". Sonst kann es passieren, daß Sie schneller allein mit der stolzen Fregatte dastehen, als Sie "Setzt die Segel!" rufen können. Meist ziehen die Männer mit dem Lohn gleich in die nächstbeste Kneipe, um den Erfolg gebührend zu feiern.



Gouverneur
Das Oberhaupt einer Stadt residiert in einer Prachtvilla auf einer kleinen Anhöhe. Ein Besuch bei ihm lohnt sich immer, wenn Sie nicht gerade zuvor sein Hoheitsgebiet mit Kanonen beschossen haben. Ab und zu unterbreitet er Ihnen ein Angebot, das Sie im Normalfall annehmen sollten. Bei einem besonders guten Ruf und akzeptablen Leistungen wird er Ihnen unter Umständen auch sein Töchterlein oder seine Nichte vorstellen, Sie adeln oder mit Landbesitz eindecken.



aus dem Schatzkästchen der Klassik und die allseits beliebten Seemannslieder à la "What shall we do with a drunken sailor" reißen heute keinen Kapitän mehr aus der Hängematte. Flaute herrscht auch bei den Effekten: Eintöniges Säbelrasseln und ein undefinierbares Krächzen aus den Boxen (was den Zusammenstoß mit einem anderen Schiff verdeutlichen soll) sind sicherlich nicht das Maximum des technisch Machbaren. Die angenehme Maussteuerung gibt hingegen keinen Anlaß zur Klage - alle Optionen können mit wenigen Klicks aus übersichtlichen Menüs ausgewählt werden.

Seitenweise Piraten-Daten

Anhänger der CGA/EGA-Urfassung werden ein dreifaches Halleluja gen Himmel schicken: Kein Kopierschutz in Form der äußerst lästigen Key-Diskette trübt mehr das Vergnügen, mit dem der ehrliche Käufer bei jedem Programmstart gequält wurde. Stattdessen müssen Sie jetzt die Flagge des erstbesten Piratenschiffes anhand der Anleitung identifizieren.
Apropos Dokumentation: Während etliche Hersteller sich mit ein paar kopierten Seiten als "Handbuch" begnügen, legt Microprose löblicherweise seinen Produkten ein mit viel Aufwand erstelltes Nachschlagewerk bei. Es lohnt sich, diese lehrreiche Lektüre genauestens zu studieren, denn es wird nicht nur jede denkbare Option eingehend beschrieben, sondern auch viel Wissenswertes über das Piratentum vermittelt. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse können Sie dann gleich bei der nächsten Schlacht gewinnbringend einsetzen.

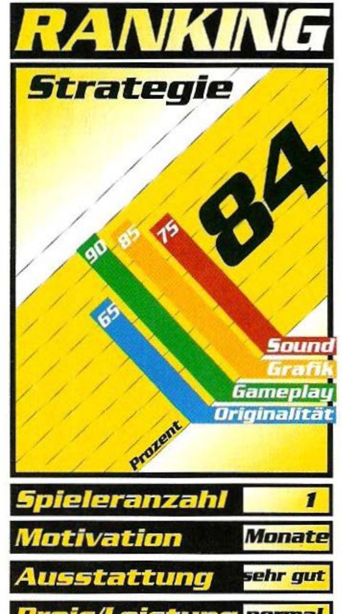
Im Süden nichts Neues

Man muß kein Prophet sein, um dem Spiel wieder reißenden Absatz vorherzusagen. Von einer Fortsetzung kann bei Pirates GOLD! aber nicht die Rede sein. Für Neulinge macht das gute Stück eher den Eindruck einer Aneinanderreihung von tollen Bildern. Viele treue Seebären hätten sich etwas mehr gewünscht, als nur dieses Remake ohne nennenswerte neue Features in Sachen Spielablauf. Kenner der Materie können sofort mit dem Entern beginnen - es gibt kaum etwas, was man einem gestandenen Pirates!-Spieler noch erklären müßte. Höchstens, warum den Designern zu diesem Konzept nicht mehr eingefallen ist, als das ursprüngliche Programm um viele Megabytes an schicken Grafiken aufzupeppen. Aber das wissen wahrscheinlich nur die erfolgverwöhnten Briten selbst..

P.S.: In letzter Sekunde haben wir erfahren, daß Ende August "Pirates! Gold" komplett in Deutsch erhältlich sein soll. Das ist aber nicht der einzige Vorteil, denn im Gegensatz zur amerikanischen Fassung werden alle Bugs und kleinen Fehler vollkommen beseitigt, so daß man sich dem vollen Spielgenuß hingeben kann.

Petra Maueröder ■





Wheel of Fortune

Brummkreisel

Täglich um 19.30 Uhr versammelt sich die deutsche Gameshow-Fangemeinde vor den Bildschirmen, um die wohl beliebteste Sendung dieser Art mitzuverfolgen: Das Glücksrad.



Mit N wie Nordpol und S wie Siegfried sichert sich der Spieler das Lederset, das Kaffeeservice und die Softpresse.

Jetzt gibt es eine Windows-Umsetzung (ab Version 3.0) des amerikanischen Vorbilds "Wheel of Fortune", das sich bis auf wenige Ausnahmen nicht von den deutschen Spielregeln unterscheidet. Das Pendant zu unserer zauberhaften Maren Gilzer heißt in den USA Vanna White, die auf dem Cover und dem beiliegenden Poster strahlt und im Spiel die Buchstaben-Täfelchen umdrehen darf. Bis zu drei Kandidaten spielen in drei Runden plus Bonusrunde. Man hat die Wahl, entweder das Rad zu drehen, einen Vokal zu kaufen oder das Rätsel zu lösen.

Windows-Komfort

Die Grafik ist ähnlich schlecht wie bei vielen Shareware-Varianten dieser Spielshow. Leider gibt es so gut wie keine Animationen, nur die gute Vanna läuft, dreht und klatscht. Auch der Sound ist auf das absolute Minimum beschränkt, was einen Glücksrad-Begeisterten aber nicht hindern sollte, das WOF-Icon seinem Programm-Manager anzufügen. Es werden über 2.000 englische Begriffe mitgeliefert - für langanhaltenden Spielspaß ist also gesorgt. **Petra Maueröder** ■



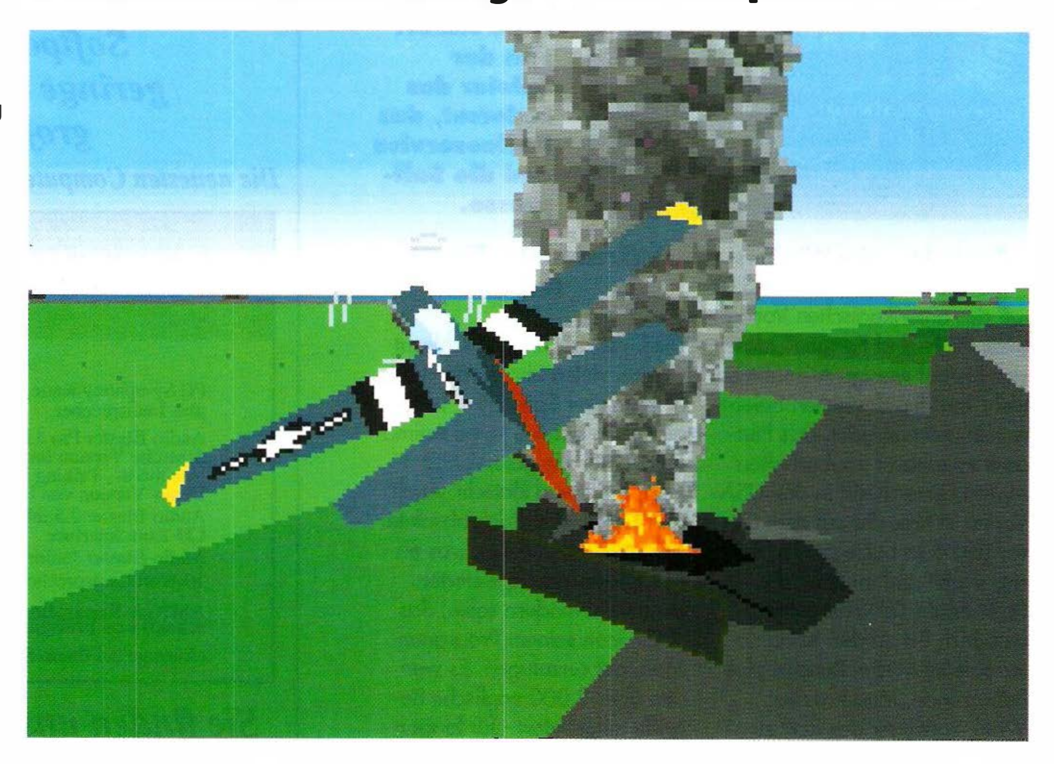


Dennoch haftet dem Piloten der Ruf des Helden aus einer nostalgischen Ära an. Grund genug für Dynamix, dem Verkaufserfolg "Aces over the Pacific" eine europäische Version nachzuschieben. Denn auch im europäischen Luftraum spielten sich zu jener Zeit Szenen ab, die genug Stoff für unzählige Bücher, Filme und Spiele bieten. "Aces over Europe" stellt das gesamte Spektrum fliegerischer Tätigkeiten dar, die im zweiten Weltkrieg üblich waren. Ob man als Bomberpilot feindliche Flughäfen ausbomben möchte, im Kampfflugzeug Raketenstellungen ausheben und Kriegsschiffe versenken oder lieber im Jagdflugzeug feindliche Flugzeuge vom Himmel holen will, "Aces over Europe" bietet wohl für jeden Hobbykrieger etwas. Nicht weniger als 21 unterschiedliche Flugzeugtypen stehen dem Spieler dabei zur Verfügung, jedes mit seinen eigenen spezifischen Flugeigenschaften und Waffensystemen. Die Auswahl an bekämpfbaren Zielen ist schier unerschöpflich, neben Schiffen, Raketen- und Radarstellungen, Flughäfen und natürlich Flugzeugen aller Art können auch Bauwerke und Landfahrzeuge das Ziel des

Aces over Europe

As im Ärm

Im Zweiten Weltkrieg hatten die Flugzeugpiloten ein entscheidendes Wort mitzureden. Riesige Bomber brachten ihre tonnenschwere Last über die Städte. Schiffsbesatzungen, Truppen und Zivilbevölkerung waren ihres Lebens weniger sicher als jemals zuvor.

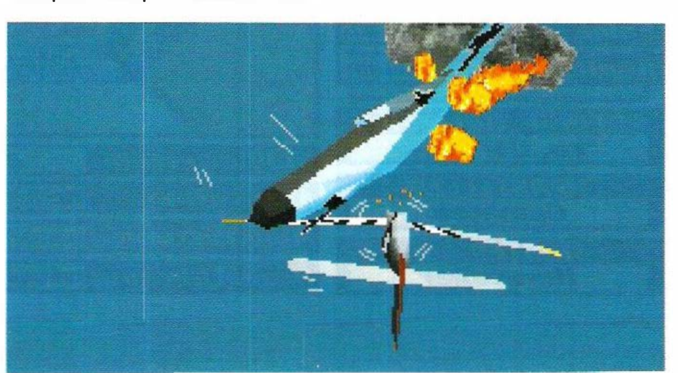


Auf der taktischen Karte kann die generelle Marschroute festgelegt werden - sehr wichtig für den Erfolg einer Mission.





Einsatzes sein. Das Spiel selbst teilt sich wie üblich in das Fliegen von Einzelmissionen und einer kompletten Karriere als Pilot auf. Die Einzelmissionen werden vom Spiel zufällig erstellt, sie können jedoch in fast allen Einzelheiten dem eigenen Geschmack angepaßt werden. Von Flugzeugtyp, Bewaffnung und Staffelgröße bis hin zum Wetter und der zu erwartenden Feindstärke läßt sich alles in mehreren Stufen regeln. Im Laufe einer Karriere, die man auf amerikanischer, britischer oder deutscher Seite starten kann, wird man mit ähnlichen Missionen konfrontiert, Variationen wie vorher sind aber nicht mehr möglich. Dafür ist das Erfolgserlebnis aber auch um einiges höher, besonders eine Beförderung nach mehreren erfolgreich abgeschlossenen Einsätzen belohnt für diesen etwas beschwerlichen Modus. Das Fliegen eines Einsatzes gestaltet sich immer nach dem gleichen Schema: vom Heimathorst starten, per Autopilot bis über das Ziel fliegen, Ziel bekämpfen, per Autopilot heimfliegen und schließlich landen. Das Fliegen geht mit allen Flugzeugen gut von der Hand, im allgemeinen ist nicht zwischen den unterschiedlichen Flugzeugtypen zu unterscheiden. Einige Flugzeuge fallen zwar aus der Reihe, nach kurzer Einarbeitungszeit kann aber wirklich jedes Flugzeug auch im realistischen Flugmodell geflogen werden.



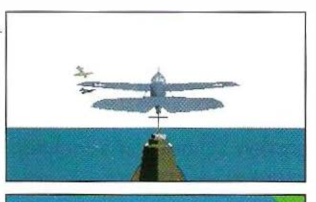


Funkverkehr

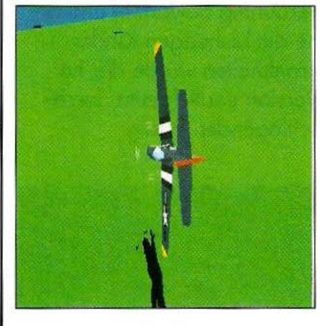
Die Kommunikation mit den anderen Piloten aus der Staffel stellt ein wesentliches Detail in der Simulation dar, schließlich ist man der Staffelführer, und man kann sich ja nicht um jedes Feindflugzeug kümmern. Mittels weniger Tastendrücke lassen sich Teilaufgaben delegieren und zur Not auch vollständig an die anderen Piloten abgeben. Der Schwierigkeits-

Die zwei Asse im Vergleich

Nachdem der Vorgänger vor noch nicht allzu langer Zeit erschien, sind die Veränderungen erwartungsgemäß eher unter der Oberfläche zu suchen. Vor allem das Flugmodell wurde realistischer gestaltet: Die unterschiedlichen Flugeigenschaften der Flugzeugtypen werden stärker als bisher an den Joystick weitergegeben. Strömungsabrisse sind jetzt zum ernsthaften Problem geworden, so daß der Pilot sich schon etwas einfallen lassen muß, um nicht ungebremst in den Boden zu rasen. Erfreulicherweise wurde der Funkverkehr aufgewertet, der Spieler, der ja auch bisher schon der Staffelführer war, kann jetzt endlich die diversen Aufgaben an seine Kameraden verteilen. Auch die Grafik wurde







Die Grafiken des Vorgängers wurden in vielen Details verbessert und sogar ein neuer Grafikmodus wurde implementiert.

verbessert - wohl unter dem Einfluß aktueller, konkurrierender Flugsimulatoren. Auch in "Aces over Europe" werden die Polygonkanten nun abgerundet und fließend schattiert, die Flugzeuge selbst weisen nun wesentlich mehr Details auf. Da die heutigen Rechner für Super VGA-Grafiken wohl noch zu langsam sind, hat sich Dynamix etwas einfallen lassen: Durch den Einsatz eines exotischen Grafikmodus mit doppelter Zeilenzahl wurde die Grafikqualität stark verbessert, ohne das Programm unerträglich langsam werden zu lassen. Neben einigen Detailverbesserungen, die hauptsächlich die Bedienung bequemer machen, fallen nur noch einige neue Einzelmissionstypen auf, die aus den neuen und verbesserten Bodenzielen resultieren. Nun können V1-Raketenstellungen, Bodentruppen und ähnliches bekämpft werden, wobei mit starker Verteidigung gerechnet werden muß. Die Veränderungen liegen also im Detail - "Aces over Europe" stellt also das dar, was unter dem Druck mächtiger Konkurrenz bereits "Aces over the Pacific" hätte sein können. Zweifellos ist das neue Spiel besser und schöner als sein Vorgänger, ein Umsteigen lohnt sich aber trotzdem nur für die größten AOTP-Fans.

grad der Simulation läßt sich in vielen Schritten an das eigene Können anpassen, blutige Anfänger kommen dabei ebenso auf ihre Kosten wie ausgebuffte Fliegerasse.

Die Ausstattung von Aces over Europe läßt kaum zu wünschen übrig, mit einem Objektbetrachter, der reichlich Hintergrundinformation vermittelt, und einem großzügigen Videorecorder



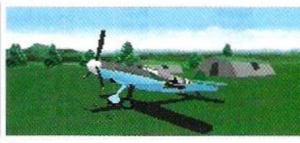
sollte der Bedarf nach solchem Luxus im allgemeinen gedeckt sein. Mit dem Videorecorder lassen sich nicht nur Flugfehler analysieren, sondern sogar einzelne Szenen neu fliegen und recht ordentliche Filme konstruieren. Lediglich ein genauer Positionszähler und eine Möglichkeit zum Schneiden des Materials fehlt.

Neue Flugzeugtypen

Neben den bereits hinreichend bekannten Flugzeugen aus "Aces over the Pacific" erweitert AOE das Spektrum an Flugzeugen, an denen der Spieler sein Können auf die Probe stellen kann. Mit diesen 13 neuen Flugzeugtypen dürften wohl alle Hobbypiloten ihren Favoriten in der Auswahl finden.



Messerschmitt BF-109G
Das Standardkampfflugzeug der Luftwaffe. Zerbrechlich, schwach bewaffnet, mit geringer Reichweite und viel zu schlecht motorisiert.



Messerschmitt BF-109K
Die letzte gebaute Version dieses Flugzeugs. Stabiler, besser bewaffnet, mit noch geringerer Reichweite, aber endlich ein starker Motor.



Focke-Wulf FW-190A
Wohl das beste Kampfflugzeug der Luftwaffe. Weder sehr stabil, noch außergewöhnlich bewaffnet, auch kein bulliger Motor: Die Mischung macht´s.



Focke-Wulf FW-190F
Die für den Bodeneinsatz verbesserte Variante. Viel besser gepanzert und mit einem geringfügig stärkeren Motor war es auch gegen FlAK-Stellungen einzusetzen.



Focke-Wulf FW-190D-9
Das Traumflugzeug für damalige Verhältnisse. Mit sehr starkem Motor, dicker Panzerung und reichlich Waffenzuladung wurde alles aus dem Flugzeug herausgeholt.



Junkers JU88
Der Standardbomber der Deutschen. Wegen der geringen Zuladung und der schwachen Bewaffnung war er immer in größeren Staffeln mit Begleitschutz unterwegs.



Messerschmitt BF 262
Im Sommer 1944 wurde dieser erste Kampfjet den staunenden Alliierten vorgestellt. Wegen der atemberaubenden Geschwindigkeit meinte man, auf Panzerung verzichten zu können.



Arado 234B
Nur wenige Monate später erhob sich der erste Jetbomber in die Luft. Mit hoher Geschwindigkeit und enormer Zuladung sollte er die Wende im Krieg bringen.



Hawker Typhoon
Ein Kampfflugzeug für den Bodenkampf. Reichlich bewaffnet, mit gutem Motor und hoher Zuladung war er jedem deutschen Jäger überlegen.



Hawker Tempest
Ein nochmals verbesserter Typhoon. Noch schneller und noch stärker bewaffnet war er die Krönung des konventionellen Flugzeugbaus.



Supermarine Spitfire IX
Das wohl eleganteste Flugzeug des Zweiten Weltkriegs. Als direkter Gegenspieler des FW-190 gedacht, war es zu schwach bewaffnet, um großen Schaden anzurichten.



Supermarine Spitfire XIV
Eine Spur schneller, jetzt auch vernünftig bewaffnet und ohne die bisherigen Kinderkrankheiten wurde die 14. Version endlich zum durchschlagenden Erfolg.



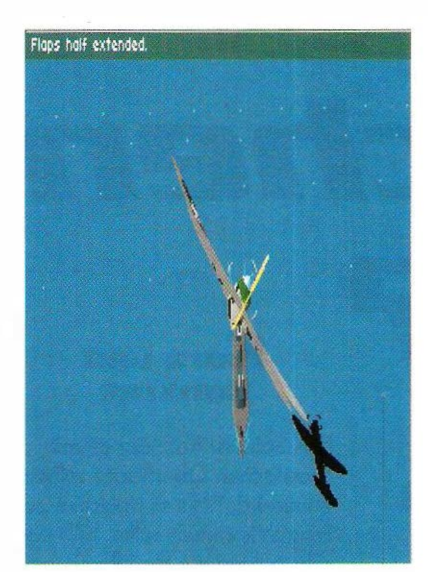
DeHaviland Mosquito VI
Eine wahre Festung. Mit acht Maschinengewehren, ausreichender Zuladung und einer für Bomber ansehnlichen Geschwindigkeit brachte es viel Unheil über deutsche Städte.



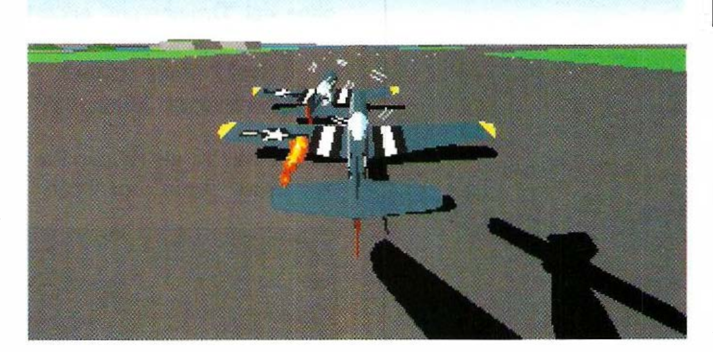
DeHaviland Mosquito XVII
Speziell für den Einsatz gegen Schiffe entworfen. Mit den Qualitäten des VI ausgestattet, war diese Version der Alptraum der deutschen Marine.

Neuer Grafikmodus

Der Sound wurde etwas vernachlässigt, außer einem an Mofas erinnernden Brummen ist den Soundkarten kaum etwas zu entlocken. Zwischen den Flugeinsätzen werden allerdings einige sehr nette Melodien abgespielt. Dafür wurde kräftig an der Grafik gearbeitet: Die detailreichen Polygongrafiken machen einen weichen Eindruck, Dynamix scheint die entsprechenden Grafikroutinen perfektioniert zu haben, denn selbst bei vielen Objekten auf dem Bildschirm wird der Grafikaufbau nicht merklich langsamer. Zusätzlich läßt sich noch ein zweiter Grafikmodus aktivieren, der die Zeilenzahl verdoppelt und zwar nicht mehr Details auf den Bildschirm bringt, so aber den Treppenstufeneffekt merklich verringert, was zu schöneren Farbübergängen und filigranen Linien führt. Die perfekte Grafik ist aber noch längst nicht erreicht, obwohl "Strike Commander" bereits zeigte, daß dieses Ziel möglich und in greifbarer Nähe ist. Wie bei dem Gros der Flugsimulatoren üblich, wurde nämlich auch bei "Aces over Europe" der Boden als Ebene mit einigen wenigen erhobenen Objekten verwirklicht, was Tiefflugeinsätze leider sehr unattraktiv macht.



Ein Kampfjäger im Sturzflug. Wenn der Pilot nicht blitzschnell reagiert, ist es zu spät.



Bedienungskomfort

Die Bedienung des Flugsimulators zeigt den wahren Charakter des Programms: Ein technisch ausgereiftes Schießspiel. Die Steuerung kann natürlich über Tastatur, Maus oder Joystick erfolgen, aber auch jede namhafte Spielehardware wird unterstützt - vom zweiten Joystick über Ruderpedale und das Yoke bis hin zum Thrustmastersystem. Die wenigen belegten Tasten entsprechen den allgemeinen Standards und stellen folglich kaum ein Problem dar. Das Fliegen sollte auch kein unlösbares Hindernis darstellen, da sogar im realistischen Flugmodell die meisten Flugzeugtypen noch viel zu leicht zu steuern sind. "Aces over Europe" ist also eine wirklich angenehm zu spielende Simulation mit viel Spielspaß und wäre noch vor einem Jahr als bahnbrechend und innovativ bestaunt worden. Wer aber Simulationen wie Harrier oder gar Strike Commander gesehen hat, weiß daß hier eine ganze Menge an technisch Möglichem nicht realisiert wurde.

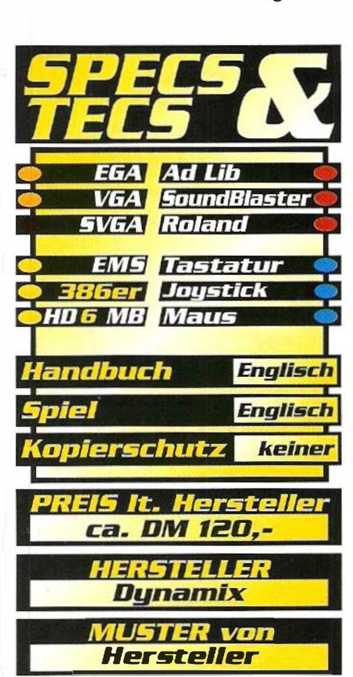
Harald Wagner ■

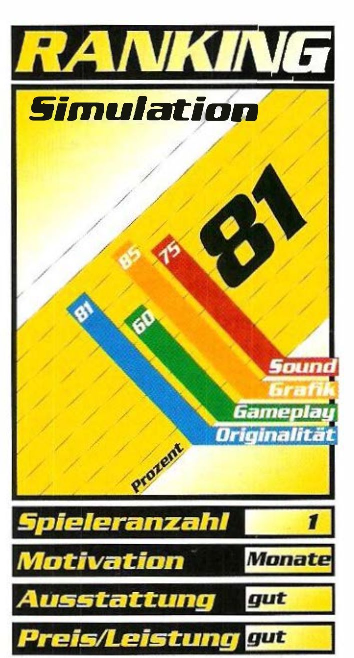
Moralisches

Die genaue Zahl der Toten des Zweiten Weltkriegs konnte niemals genau bestimmt werden. Fest steht aber, daß die Flugzeuge, allen voran die Bomber, einen wesentlichen Beitrag zu den unvorstellbar vielen Opfern trugen - aber auch Kampfflugzeuge mähten oft genug die Zivilbevölkerung auch ländlicher Gebiete nieder. Die Simulationen schonen im allgemeinen die Zivilisten, das Erschießen von Soldaten, die außerhalb der Uniform Menschen wie Du und ich sind, ist aber auch eine Sache, über die sich der Spieler von Zeit zu Zeit Gedanken machen sollte.

Fazit

Strike Commander hinterläßt seine Spuren. Nachdem nun "Aces over the Pacific" grafisch aufgewertet wurde, stehen uns wohl noch einige weitere aufpolierte Versionen bekannter Simulationen ins Haus. Bei dieser übermächtigen Konkurrenz haben es Flugsimulatoren natürlich schwer, sich durch irgendwelche Features abzuheben. "Aces over Europe" versucht dies mit einigem Erfolg durch die große Anzahl fliegbarer Flugzeugtypen, die sich im Handling zwar unterscheiden, vom Spieler aber leider keine spezielle Einarbeitung verlangen. Etwas mehr Realitätsnähe, die das Fliegen zur Herausforderung gemacht hätte, wäre der Simulation sicher nicht schädlich gewesen. So bleibt AOE ein Schießspiel, das sich vor allem durch den Spielspaß auszeichnet. Auf Textures, Sprachausgabe oder detailreiche Böden wurde verzichtet. Die Hardwarevorraussetzungen sind daher vergleichsweise gering: Bereits mit 25 MHz sind ausreichende Bildfrequenzen möglich, ab 33 MHz werden die Bewegungen flüssig.

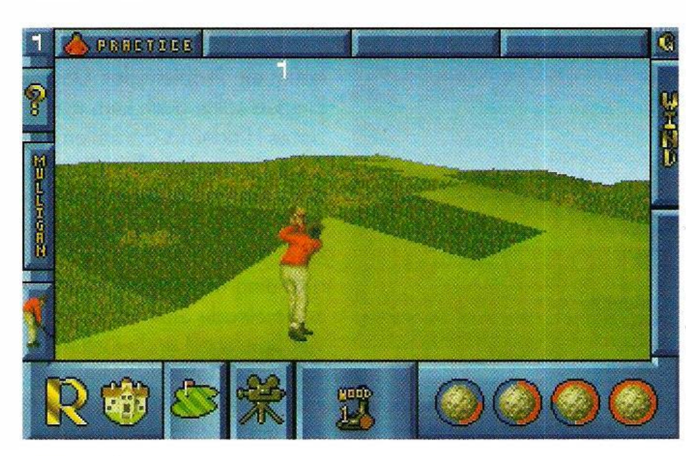




International Open Golf Championship

Der lachende Dritte?

Es gehört schon eine gehörige Portion Mut, Selbstvertrauen und Risikobereitschaft dazu, im Zeitalter von Links 386 pro ein neues Golfspiel zu entwickeln.



Der Abschlag im gewohnten Stil (oben); die Schlagstärke wird durch ein neues System definiert (rechts).

Ocean hat es gewagt, und ob sich der Einsatz der drei genannten Eigenschaften gelohnt hat, versucht dieses Review zu beleuchten.Die Grafik dieses Neulings überrascht schon beim ersten Betreten des Spielfelds, ähnelt sie doch mehr dem Flugsimulator "Harrier Jump Jet" als irgendeinem bekannten Golfspiel. Dementsprechend wurden natürlich auch einige interessante Blickwinkel in das Spiel integriert, wie zum Beispiel die Sicht vom fliegenden Golfball aus. Der Sound dagegen ist nichts Herausragendes.

Gameplay

Auch im Bereich des Gameplays hat Ocean viel Neuland betreten. Schon im Hauptmenü besteht die Möglichkeit zwischen fünf verschiedenen Wettkampfmodi zu wählen. Je nach Art des Wettkampfs spielen Sie entweder alleine oder zu zweit auf insgesamt drei verschiedenen Golfplätzen.
Weitere Neuerungen finden sich im Spiel selbst. Der vermeintlich allgemeingültige Schwungindikator von Spielen wie beispielsweise dem schon genannten "Links" oder "David Leadbetter´s Golf" wurde einfach links liegengelassen und ein neues System wurde eingeführt. Zuerst wählen Sie aus einer von vier Stufen die Stärke des Schlages, dann geht es ans Zielen. Mit einem Fadenkreuz muß der Ball möglichst genau getroffen werden, wobei sich je nach Auftreffpunkt ein anderer Schlag ergibt. Insgesamt neun verschiedene Schläge stehen dem Golfer zur Verfügung.

Kurz und konkret

Das Spiel ist trotz der etwas chaotischen Oberfläche selbsterklärend. Falls es trotzdem zu Fragen kommen sollte, hilft das sehr gelungene Handbuch weiter. Alle Menüpunkte, die verschiedenen Schläger und Schlagarten werden kurz und ohne viel "Drumherum" erklärt.

Golf für den "kleinen Mann"

Im direkten Vergleich zum Referenzspiel "Links" hat "International Open Golf Championship" nicht den Hauch einer Chance, weder Grafik noch Sound und Gameplay können mithalten. Doch angesichts der Tatsache, daß die Hardwareanforderungen von Links 386 pro auch noch jetzt, über ein halbes Jahr nach seinem Erscheinen, nur ein kleiner Anteil der Spielergemeinde erfüllen kann, ist die hier getestete Simulation allen 286er- und 386er-Besitzern mit Mhz-Anzeigen im unteren Bereich ans Herz zu legen. Ocean hat nicht einfach abgekupfert, sondern neue, eigene Ideen verwirklicht. **Lars Geiger** ■





James Pond 2 - Robocod

Im Dienste ihrer Majestät

Jump & Runs waren noch nie des PCs liebstes Kind. Doch langsam aber sicher kommen die ersten guten Spiele dieses Genres auch für solche Rechner auf den Markt. Eines davon ist "James Pond 2 - Robocod".

In einem erneuten Versuch die Weltherrschaft zu erlangen hat Dr. Maybe die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns am Nordpol erobert. Viele der Spielzeuge hat er sabotiert. Bis zu diesem Zeitpunkt sind noch keine Forderungen bekannt, doch trotzdem haben sich die Spitzenpolitiker aller Länder getroffen, um die Lage zu besprechen. Doch es kommt, wie es kommen mußte, keiner vertraut auf die Tatbereitschaft der Politiker und so bringt der F.I.5.H. seinen besten Agenten ins Spiel.

Hüpf und Boing

Frei nach dem Motto: "Mein Name ist Pond, James Pond" müssen Sie sich jetzt ans Werk machen und die Spielzeugfabrik, die aus vielen verschiedenen Welten besteht, befreien. Am Ende steht Ihnen natürlich der Oberböse schlechthin, Dr. Maybe, gegenüber. Sie steuern einen kleinen, goldigen Fisch, der auf seiner zweigeteilten Schwanzflosse läuft. Dieser Fisch hat sich in einen speziellen Anzug gezwängt, der ihn zum Robocod macht. Mit diesem Anzug kann James riesige Sprünge machen und sich beim Herunterfallen auf einen Feind in ein schweres Gewicht verwandeln. Weiterhin ermöglicht es ihm der Anzug, sich in fast unbegrenzte Höhen zu strecken, um sich dort zum Beispiel an der Decke festzuhalten und den restlichen Körper nachzuziehen, um höhere Plattformen zu erreichen. Einige bestimmte Steine kann Robocod auch von unten anspringen, um ihnen Bonusgegenstände, Feinde oder mit viel Glück auch ein Auto zu entlocken.

Scrolling Hui!

"Robocod" verfügt über eine beim PC noch fast nicht gesehene Geschwindigkeit beim Scrolling (486er!). Ohne jedes Ruckeln fliegt der Bildschirm nach rechts oder links, der Fisch bouncet dabei munter und unbeschwert durch die Gegend. Das Ganze wird noch von einem sich ändernden Soundtrack begleitet, so daß man fast vergißt, vor einem PC und nicht vor einem Amiga zu sitzen. Die Grafik wird hauptsächlich von kinderfreundlichen Gestalten wie Teddybären, Eismonstern und Schachkartenmücken bevölkert.

Fazit: Technisch ist Robocod wahrlich phantastisch, von der Story und den Grafiken her eignet es sich mehr für Kinder. Den älteren Lesern empfehlen wir eher "Prehistorik 2", das ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellt wird.

Lars Geiger ■

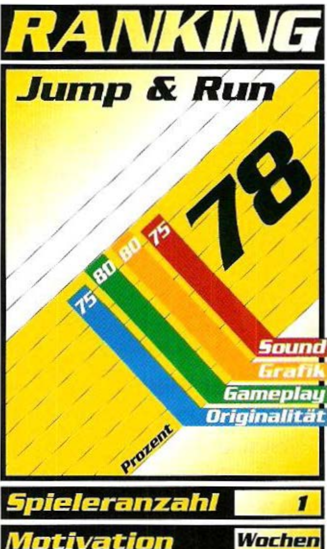


Robocod kämpft sich an den Nilpferden vorbei (oben); der Allroundanzug hilft in vielen Situationen weiter, genauso wie unten das Funmobil.









Fields of Glory

Auf den Spuren Napoleons

Zum ersten Mal gibt es ein Strategiespiel, das realistische Simulation und hervorragende Präsentation miteinander vereint: "Fields of Glory" läßt uns die Gefechte um Waterloo im Juni 1815 miterleben.



Ob Waterloo oder Brüssel. In „Fields Of Glory" kann man entweder die Rolle Napoleons oder die des jeweiligen Gegners übernehmen. Ganz besonders reizvoll ist es natürlich die Niederlage von 1815 rückgängig zu machen.

Die Simulation historischer Schlachten - da kannte man ursprünglich nur seltsame Programme, bei denen unverständliche Symbole im Schneckentempo über eine miserable Grafik krochen. Dann kam "Historyline 1914 - 1918" auf den Markt, und alles war anders. Denn hier konnte sich der Bildschirmfeldherr an Sound und Grafik erfreuen und vor allem bekam man richtig mit, was auf dem Schlachtfeld geschah. Doch bei allem Spielspaß muß gesagt werden, daß dabei der Realismus auf der Strecke blieb. Denn mit der Taktik und den Möglichkeiten der historischen



Truppen hat "Historyline 1914 - 1918" nicht mehr viel zu tun. Damit sind auch schon zwei wichtige Kriterien zur Beurteilung von Schlachtensimulationen genannt: Inwieweit wird dem historischen Vorbild entsprochen? Wie gut ist die Präsentation, d. h. die Umsetzung des Geschehens in Bild und Ton? Als dritter Punkt ist dann noch die Qualität des Programms als Gegner von Bedeutung.

Von der Militärakademie abgesegnet

Zur Beurteilung der historischen Genauigkeit von "Fields of Glory" reicht eigentlich eine einzige Tatsache: Das Spiel ist von Microprose, einer Firma, die für ihre Sorgfalt bei der Verwendung geschichtlicher Daten berühmt ist. Nicht ohne Grund ist dem 110-seitigen Handbuch ein Vorwort eines Dozenten der königlich-britischen Militärakademie vorangestellt, worin die umfangreiche Hintergrundforschung für "Fields of Glory" gelobt wird. Im Spiel selbst kann nach Auswahl einer von sechs Schlachten und Wahl einer Seite, eine von sechs Schwierigkeitsstufen bestimmt werden, wobei die Skala von "Wehrpflichtiger" bis "Garde" reicht. Die Schlachtordnung der Heere entspricht dann natürlich der historischen Aufstellung, aber falls Sie der Meinung sind, daß Napoleon seine Truppen falsch aufgestellt hat, können Sie das selbstverständlich ändern. Die Schlacht selbst läuft dann in Realtime ab, d. h. jedem Truppenteil können zu jedem Zeitpunkt Befehle gegeben werden. Die kleinste Einheit ist hierbei das Regiment (400 bis 1.000 Mann), höhere Stufen sind Divisionen und schließlich Korps, die auch als Ganzes Befehle erhalten können. Letzteres erspart es dem Spieler, jedes einzelne Regiment (und das sind deutlich über 100) zu kommandieren, allerdings muß man sich dann auf die Fähigkeiten seiner Generäle verlassen. Die Kontrolle über Truppenteile erfolgt durch ein Menü, das beim Anklicken des Offiziers geöffnet wird. Korps und Divisionen können nur Bewegungs-, Angriffs- und Haltebefehle gegeben werden, während Regimenter zusätzlich die verschiedenen Formationen ihrer historischen Vorbilder an-



nehmen können. Erschwert wird die Kontrolle dadurch, daß Befehle unter Umständen nicht ankommen oder gar von Offizieren eigenmächtig geändert werden.

Ordnung muß sein

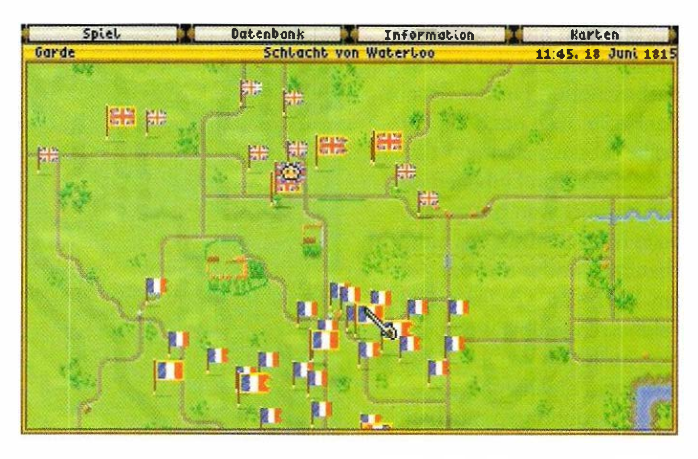
Trotz dieser hierarchischen Struktur wäre es schwierig das riesige Heer zu befehligen, hätte Microprose nicht ein geniales Feature eingebaut: die Datenbank. Mit ihrer Hilfe kann man während einer Schlacht die Struktur einer Armee vergegenwärtigen, kann herausfinden wo genau sich z. B. das 28. französische Linieninfanterieregiment befindet, wieviel Mann es im Moment noch hat und zu welcher Division es gehört. Das ist sehr wichtig, da man dadurch den Überblick behält, welchen Kommandeuren man entsprechende Befehle geben muß, um in geordneter Schlachtreihe vorzurücken (oder sich zurückzuziehen). Andernfalls artet "Fields of Glory" in ein wildes Herumklicken aus, bei dem man irgendwelche Haufen nach vorne wirft. Diese Methode zu spielen kann zwar durchaus erfolgreich sein, man hat aber nichts vom Zusammenspiel der unterschiedlichen Truppen oder der Effektivität und Schönheit der historischen Formationen und Taktiken erlebt. Ein guter Vergleich ist der eines Fußballspiels, bei dem elf bzw. 22 Mann dem Ball hinterherrennen, mit einem Match, bei dem auch das sogenannte Spiel ohne Ball gepflegt wird.

Microprose bietet dem Spieler einen tollen Service, der die Spielbarkeit ungemein erhöht. Man muß eigentlich nur seinem General oder Kommandeur Befehle geben, um ganze Truppenteile in Bewegung zu versetzen. Resultat: Zeitersparnis!



Trommelwirbel und Trompetenstoß

Das Schönste an "Fields of Glory" ist jedoch die Präsentation. Eine Schlacht kann in drei Vergrößerungsstufen gelenkt und genossen werden, einem strategischen Modus, bei dem nur Korps- und Divisionsfahnen gesehen werden, einem taktischen Modus, bei dem man einzelne Regimenter und ihre Formation erkennen kann, und einer Nahkampfeinstellung, in der man einzelne Soldaten genau erkennt. Und in dieser Größe ist eine Kavallerieattacke etwas wirklich Beeindruckendes, ebenso wie eine feuernde Artilleriebatterie mit Pulverdampf oder ein Infanterieregiment, das mit der Präzision eines Uhrwerks eine Formation einnimmt. Auch der Sound ist höchst gelungen, denn es wurde auf enervierendes Gedudel während der Gefechte verzichtet, statt dessen gibt es hervorragende Soundeffekte. So wird der Kanonendonner lauter, wenn man die feuernde Batterie heranzoomt, und jeder Befehl an eine Einheit wird mit den entsprechenden akustischen Signalen untermalt. So hört man ein mehrsekündiges Trommelsignal, wenn man einer Infanterieeinheit den Angriffsbefehl gibt, und ein anderes, wenn eine Formationsänderung angeordnet wird. Bei der Kavallerie hört man natürlich Trompeten, und unterschiedliche Armeen haben unteschiedliche Signale, so daß es ca. 30 verschiedene Signale gibt. Diese entsprechen selbstverständlich (haben Sie etwas anderes er-



Die Schlacht von Waterloo. In Anbetracht der deutlichen Überlegenheit Frankreichs, sollte man nicht meinen, daß Napoleon diese Schlacht verloren geben mußte. Die Darstellung verschafft einen guten Überblick, man kann jedoch auch mehr ins Detail gehen.

wartet?) den historischen Signalen. Während der Informationsbeschaffung in der Datenbank, die auch noch mit Portraits, Lebensläufen und der Geschichte von Einheiten gefüllt ist, hört man gut gesampelte Marschmusik des entsprechenden Landes aus der Zeit um 1815. Da werden echte Feldherrengefühle wach, und man sollte die Wahl der Armee auch vom eigenen Musikgeschmack abhängig machen.

Leider kein Zwei-Spieler-Modus

Bleibt noch die Frage danach, wie schwierig es ist, den Computer zu schlagen. Nun, wie bereits erwähnt, funktioniert die "Schlag-drauf-und-Schluß-Methode" sehr gut, vor allem da durch die historische Aufstellung der Computer nicht durch numerische Überlegenheit ausgerüstet ist. Interessanter wird es, wenn man versucht, historische Fähigkeiten und Taktiken einzusetzen, die übrigens im Handbuch sehr schön beschrieben sind. Denn dann bekommt man von einem Gefecht sehr viel mehr mit, außerdem erzeugt man nicht gar so große Leichenberge. Die bleiben nämlich einfach liegen und erzeugen manchmal ein recht bedrückendes Gefühl. Insgesamt ist "Fields of Glory" auf jeden Fall ein großartiges Spiel, nicht nur für Strategiefans. Was leider, leider fehlt ist ein Zwei-Spieler-Modus via Nullmodemkabel, denn ein menschlicher Gegner ist meist eine größere Herausforderung als der Rechner. Wenn Microprose das noch nachliefern könnte, hätten wir ein beinahe perfektes Spiel vor uns.

Peter Freunscht ■

Was wirklich geschah



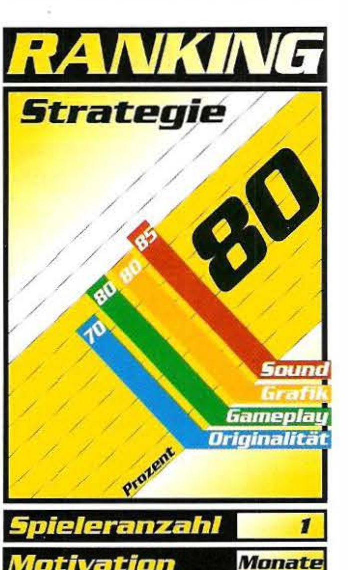
Die Schlachten von "Fields of Glory" fanden im Juni 1815 statt und brachten drei sehr unterschiedliche Kommandeure zusammen. Napoleon war der Sieger vieler Schlachten in den letzten 20 Jahren und fest davon überzeugt, daß allein seine Anwesenheit "40 000 Mann wert" sei. Er war eben anerkanntermaßen der Meister und das Genie der Offensive. Der britische Befehlshaber Wellington hatte nicht Napoleons Charisma, war aber ein Pedant, der absolut wasserdichte Verteidigungsstellungen aufbauen konnte. Ein ganz anderer Typ war der Preuße Blücher: kein Stratege, aber ein altes Schlachtroß. Er konnte seine Leute begeistern, und sie folgten ihm überall hin.

Die Ursprünge der Schlacht von Waterloo lagen 100 Tage zurück. Damals war Napoleon von der Insel Elba, seinem Verbannungsort seit der Niederlage von 1813, nach Paris an die Macht zurückgekehrt. Seine alten Getreuen hatten sich wieder um ihn geschart, doch auch seine alten Feinde, vor allem Briten und Preußen, waren wieder bereit, ihn diesmal endgültig auszuschalten. Und so traf man sich in Belgien. Napoleon wußte, daß er mit seinen 137.314 Mann keine Chance gegen die vereingten britischen (117.940 Mann) und preußischen (30.000 Mann) Truppen hatte, und so beschloß er, sie getrennt zu schlagen. Am 16. Juni schlug Napoleon die Preußen bei Ligny, während gleichzeitig der französische Marschall Ney das Heer Wellingtons in dem Treffen bei Quatre-Bras festhielt. Napoleon sandte den Preußen, die er im Rückzug auf den Rhein glaubte, Marschall Grouchy nach und wandte sich mit seiner Hauptmacht gegen Wellington. Die preußische Armee wandte sich jedoch nach Norden, und konnte sich am 18. Juni der Franzosen bei Wavre erwehren und somit Wellington zu Hilfe kommen, der bei Waterloo den Angriffen der Franzosen bis zum Nachmittag standgehalten hatte, als die Preußen erschienen. Da Marschall Grouchy, anders als Blücher, nicht bei Waterloo erschien, wurde Napoleons Heer zurückgeschlagen und vernichtet.







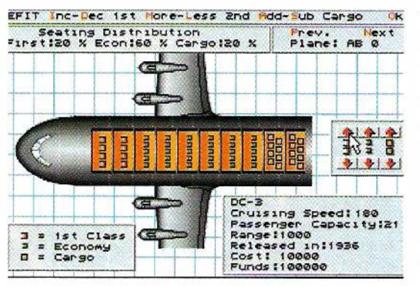


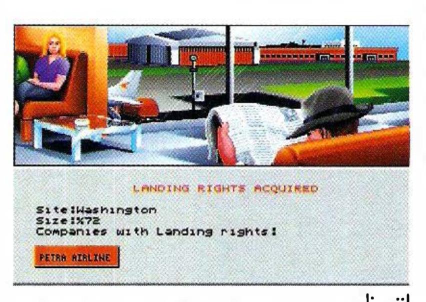
Air Bucks 1.2

In The Air Tonight

Besitzer von Lufthansa-Aktien brauchten in letzter Zeit Nerven wie Drahtseile, um so manche Hauptversammlung durchzustehen. Mit "Air Bucks" haben Sie jetzt die Gelegenheit, Ihrer eigenen Fluggesellschaft zu wirtschaftlichem Erfolg zu verhelfen.

Zu Beginn verfügen Sie lediglich über die bescheidene Summe von $100.000 und eine Douglas DC-3, mit der Sie im Jahre 1946 vom Heimatflughafen Miami aus starten. Bereits nach kurzer Zeit kreist der Flieger auf der neuerschaffenen





Ein ganz wichtiger Gesichtspunkt bei der Leitung einer Fluggesellschaft, ist die Verteilung der Plätze.

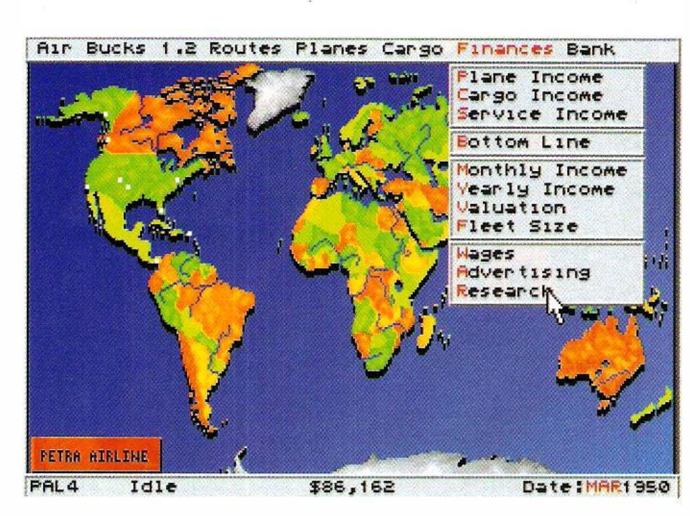
Route. Leider setzt auch die hartnäckige Konkurrenz alles daran, zu expandieren und weitere Lufträume zu erschließen. Den Hauptteil des Bildschirms nimmt eine Weltkarte ein. Mittels Zoom-Funktion kann ein kleiner Ausschnitt so vergrößert werden, daß auch die Städte, die näher beieinander liegen, sichtbar werden. Vorerst können Sie sich nur kleinere Flugzeuge zulegen, die für sehr kurze Distanzen geeignet sind, später kommen dann (hoffentlich) mächtige Übersee-Jumbos hinzu. Optional dürfen Sie festlegen, wieviele Plätze für die erste und zweite Klasse reserviert werden, und wie groß der Frachtraum dimensioniert werden soll.

Kapitalismus total

Wie bei Wirtschaftssimulationen dieser Art üblich, müssen Sie auch für Werbung sorgen und den Kontakt zur Bank aufrechterhalten (Kredite, Aktienkäufe). Zudem ist es äußerst wichtig, die zahlreichen Anzeigen im Auge zu behalten, die über alles Wissenswerte zu Ihren Linien informieren. Diese manchmal nicht enden wollenden Listen können auf Wunsch auch als übersichtlicher Report auf dem Drucker ausgegeben werden. Jährlich erfolgt eine detaillierte Abrechnung über den Erfolg Ihrer Bemühungen.

Tourist-Class-Grafik

Die Bedienung erfolgt komplett mit der Maus über sehr umfangreiche Pulldown-Menüs

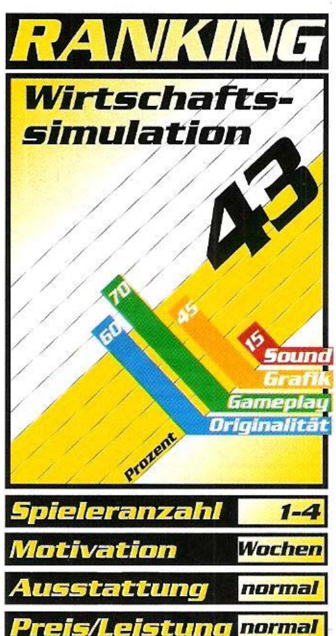


Die geringe Auflösung läßt oft zu wünschen übrig.

und Dialogboxen. Nach einer kurzen Gewöhnungszeit läßt es sich sehr komfortabel spielen, dennoch geht ab einer gewissen Unternehmensgröße ein wenig die Übersicht verloren, da man praktisch auf allen Kontinenten "zu Hause" ist. Die Grafik ist zweckmäßig, wenn auch durch die geringe Auflösung nur sehr wenig Details angezeigt werden können. Auch mit Musik und Effekten hält sich "Air Bucks" vornehm zurück. Die meiste Zeit könnte man die Lautsprecher auch ganz abstöpseln, nur ab und zu bringen Ereignisse wie ein Donnergrollen über dem Bermuda-Dreieck oder ein lautstarker Streik in Madrid die eingebaute Soundkarte in Erinnerung.
Es bleibt ein etwas zwiespältiger Eindruck zurück. Zwar bietet "Air Bucks" nur unterdurchschnittliche Grafik und spärlichen Sound, dennoch sollte man den Suchtfaktor dieses Spiels nicht unterschätzen, wenn man sich längere Zeit damit auseinandergesetzt hat.

Petra Maueröder ■





Might & Magic 5 - Darkside Of Xeen

Die dunkle Seite der Macht

Die Umgriffe der Modeerscheinung "Mission Disk" nehmen bei den Rollenspielen langsam beunruhigende Ausmaße an. Revolutionäre Neuheiten muß man nun schon mit der Lupe suchen, das Genre verfällt in Stagnation. Genug der Schwarzmalerei, wenden wir uns optimistisch den positiven Seiten zu. Falls schon nicht mit softwaretechnischen Veränderungen gelockt wird, kann man hoffentlich etwas mehr vom Inhalt erwarten.



Wie alles begann...

Clouds of Xeen-Veteranen werden sich des öfteren über die zahlreichen Pyramiden am Wegesrand gewundert haben. Selbst nach dem Dahinscheiden von Lord Xeen öffnete sich keins der Portale zur Darkside und ohne "Might & Magic 5" werden sie auch für immer verschlossen bleiben. Erst durch das Auftauchen des Erzbösewichts Alamar, fürchtet der Dragon Pharao um Xeens Schattenwelt und ruft willige Helden zur Hilfe. Bei der Ankunft unserer Abenteurer haben sich die Fronten bereits im Stellungskrieg festgefahren. Jeder, der es wagte Alamar die Stirn zu bieten, ist entweder tot oder er hat sich mit Hilfe machtvoller Zauberei in seinem Heim verbarrikadiert. Sogar die Königin wurde gefangengenommen und in einen Vampir verwandelt. Wie schon bei Clouds of Xeen muß das gesamte Land vom Übel befreit werden, damit sich die um einige Erfahrungen reichere Gruppe auch wirklich mit den Endgegnern messen kann. Ein Waffengang mit Alamar, der in Wirklichkeit kein Geringerer ist als Sheltem selbst (schon bekannt aus "Isles of Terra"), bleibt einem leider verwehrt.

Erstklassig

Die Might & Magic-Serie ist sicherlich nicht jedermanns Sache, aber selbst noch so überzeugte Kritiker werden angesichts des Intros verstummen. Wer bereit ist, sich durch das gesamte Spiel zu quälen, wird sich noch mehr über die atemberaubende Schlußsequenz freuen. Erst dann wird offensichtlich, wohin die riesigen Mengen an Speicherplatz gewandert sind.

Schnee von gestern

In der Charaktergenerierung blieb alles unverändert. Per Zufall werden die Eigenschaftswerte bestimmt, die viele andere Werte modifizieren oder direkt entscheidend sind. Eine hohe Stärke ermöglicht so das Einreißen widerspenstiger Türen, während gottähnliche Geschwindigkeitswerte den ersten Angriff garantieren. Lebens- und Zauberkraft ergeben sich aus Rasse, dem gewählten Beruf und der erreichten Stufe, genauso wie die Anzahl der Angriffe, die Chance zu treffen oder die Diebesfertigkeit erfolgreich einzusetzen. In vielen Rollenspielen muß man schon sehr viel Zeit vor dem eigentlichen Spiel in die Erschaffung geeigneter Helden stecken, zumindest bei "Might & Magic" ergeben sich im Nachhinein keinerlei Unterschiede mehr zwischen einer extrem schnell oder langsam erstellten Gruppe.
"Might & Magic" glänzt besonders durch die riesige Auswahl an Gegenständen. Waffen und Rüstungen sind sehr fein untergliedert und es gibt

Der Dragon Pharao erfährt von Alamars Auftauchen und schickt aus diesem Grund seinen treuen Diener aus, der schleunigst Hilfe suchen soll. Alamar ist allerdings auch diesmal schneller.









himmelweite Qualitätsunterschiede. Letzteres trifft auch auf die magischen Ringe, Medaillen, Gürtel und Halsketten zu. Wer bei "Clouds of Xeen" bereits auf seine Rubinritterrüstung stolz war, dem wird die Kinnlade herunterfallen, wenn er das erste Mal eine aus Obsidian in die gierigen Finger bekommt. Zumindest die Ausrüstung betreffend lockt die Fortsetzung mit ganz neuen Zielen zur Perfektion.

Eintönig

Wie spätestens jetzt jeder bemerkt haben sollte, deutet bei "Might & Magic" so ziemlich alles auf ein typisches Hack'n'Slay-Drama hin, vor allem, wenn am Anfang der monsterreiche Weg eingeschlagen wurde. Dementsprechend ausführlich gestaltet sind die Kampfregeln und zugehörigen Optionen. Gesteuert wird diese Vielfalt an Möglichkeiten durchgehend per Icons und Maus oder noch einfacher (und vor allem schneller) mit der Tastatur. Verglichen mit dem Vorgänger warten aber immerhin noch eine ganze Menge mehr Rätsel auf einen messerscharfen Verstand. Besonders witzig und kurzweilig sind außerdem Verhandlungen mit potentiellen Gegnern, aber eine simple Provokation reicht für gewöhnlich aus, doch noch in den Genuß eines kleinen Scharmützels zu kommen.



Noch sind die Helden unverletzt und können nach Herzenslust auf den Bösewichtern herumhacken. Sobald aber die Anzeige in den roten Bereich übergeht, ist Vorsicht geboten. Schließlich haben auch Rollenspielhelden nur ein Leben, sieht man von den magischen Möglichkeiten ab.

Arcane

Das Magiesystem läßt sich wie so oft in zwei Spruchkategorien, die des Klerikers und die des Zauberers, unterteilen. Über hundert Zauber mögen vielleicht als etwas übertrieben erscheinen, aber der größte Teil befaßt sich auch hier wieder der zumindest indirekt mit dem Kampf. An neuen Sprüchen hapert es leider gewaltig, keine noch so mächtige Magie vermag es sich mit den täglichen Konfrontationen zu messen. Wichtige Hilfszauber wie Teleport und Etheralize funktionieren an den meisten Orten gar nicht mehr, es müssen wieder die mühseligen irdischen Wege beschritten werden.

Letzteres kann man aber durchaus als Verbesserung werten, denn nun müssen auch wirklich alle Rätsel gelöst werden.

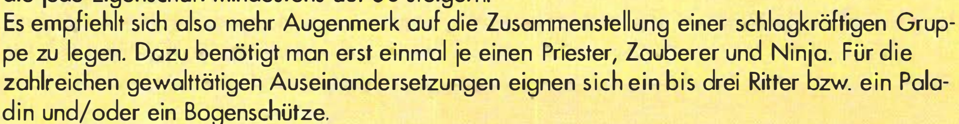
Mission Disk?

Darkside of Xeen läßt sich zwar ohne den Vorgänger spielen, doch es sei jedem geraten in diesem Fall gleich die harten Bandagen anzulegen. Vom Schwierigkeitslevel her betrachtet ist nämlich selbst eine übernommene Gruppe, die Lord Xeen problemlos besiegte, für die meisten Monster auf der Schattenseite nicht mehr als ein Appetitanreger. Neuerstellte Charaktere beginnen nur in der fünften Stufe, d. h. der vor ihnen liegende Weg wird extrem steinig sein. Für einen Kräfteausgleich wird aber so nach und nach gesorgt, denn für erfolgreich abgeschlossene Aufträge erntet man in dieser Höhe noch nie gesehene Erfahrungspunkte. Das Stufenmaximum liegt auch nicht begrenzt bei 20, sondern in Nähe der Unsterblichkeit. "Might & Magic 5" ist seinem Vorgänger mindestens ebenbürtig, wenn nicht gar noch einen Hauch besser. Im großen und ganzen stellt es aber nur eine weitere Herausforderung für alle dar, die mit Lord Xeen schon kurzen Prozeß gemacht haben. Die Grafik blieb nahezu unverändert auf dem leicht überdurchschnittlichen Level (mal vom Intro und Outro abgesehen), soundtechnisch hingegen können wirklich Verbesserungen verzeichnet werden. Noch mehr unterschiedliche Musikstücke verzaubern die Atmosphäre und versetzen in die richtige Stimmung. Manchmal kommt man sogar in den Genuß digitalisierter Sprachausgabe.

Alexander Geltenpoth ■

Die ersten Schritte in der neuen Welt

Wie schon gesagt, spielen die anfänglich ausgewürfelten Werte bei der Charaktergenerierung keine Rolle. Schon im ersten größeren Dungeon (West Tower) befinden sich magische Brunnen, die jede Eigenschaft mindestens auf 30 steigern.



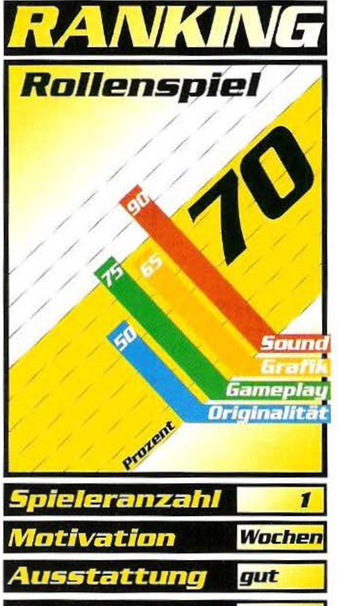
Es empfiehlt sich also mehr Augenmerk auf die Zusammenstellung einer schlagkräftigen Gruppe zu legen. Dazu benötigt man erst einmal je einen Priester, Zauberer und Ninja. Für die zahlreichen gewalttätigen Auseinandersetzungen eignen sich ein bis drei Ritter bzw. ein Paladin und/oder ein Bogenschütze.

Wann immer unerkundetes Gebiet erforscht wird, ist es ratsam vorher "Day of Protection" und "Day of Sorcery" zu zaubern. Geldspenden im Tempel erbringen in etwa den gleichen Erfolg, sind aber im späteren Spiel weniger effektiv. Viele Wege stehen einem von Anfang an offen, aber die meisten sind nur für hochstufige Helden gedacht. Über ständiges Frontenabtasten (vorher Spielstand sichern!) findet man schnell den nächstbesten Weg. Trotzdem wird so mancher Dungeon sehr schwierig zu bewältigen sein, mit den Zaubern "Lloyd´s Beacon" und "Town Portal" lassen sich aber kurze Regenerierungsphasen einlegen, nach denen das Abenteuer genau an der gleichen Stelle fortgesetzt werden kann. Mit Hilfe des "Wizard Eye" lassen sich häufig Geheimtüren und versteckte Räume aufspüren, also nach Möglichkeit diesen wichtigen Spruch immer aktivieren. Dem Ende zu wird das Geld etwas knapp, also am Anfang gleich jedes Goldstück auf die Bank bringen, damit man zumindest von den Zinsen profitiert. Wie schon gesagt, spielen die anfänglich ausgewürfelten Werte bei der Charaktergenerierung keine Rolle. Nur wer seine Charaktere ausreichend wappnet, wird gegen die mächtigeren Monster bestehen können. An erster Stelle stehen zu diesem Zweck Waffen und Rüstungen, die sich hauptsächlich durch das verwendete Material unterscheiden. Die Reihe vom besten zum schlechtesten lautet: Obsidian, Diamond, Sapphire, Ruby, Emerald, Platinum, Quarz, Gold, Ebony, Steel, Amber, Lapis, Silver, Pearl, Iron, Crystal, Coral und Bronze. Die Accessoires betreffend, sollte man sich auf eigenschaftsverbessernde Gegenstände konzentrieren. Wenn sich die Möglichkeit bietet, die Resistenzen gegen die Elemente permanent zu erhöhen, sollte man diesen Vorteil dem Dieb in der Gruppe zukommen lassen.

Die kurze Übersichtskarte gibt auf einem Blick über den Zustand der Helden Auskunft. Aber auch Klassen, Level, Hitpoints, Spellpoints und Rüstungsklasse werden angegeben. Hier muß man wirklich nicht lange suchen.



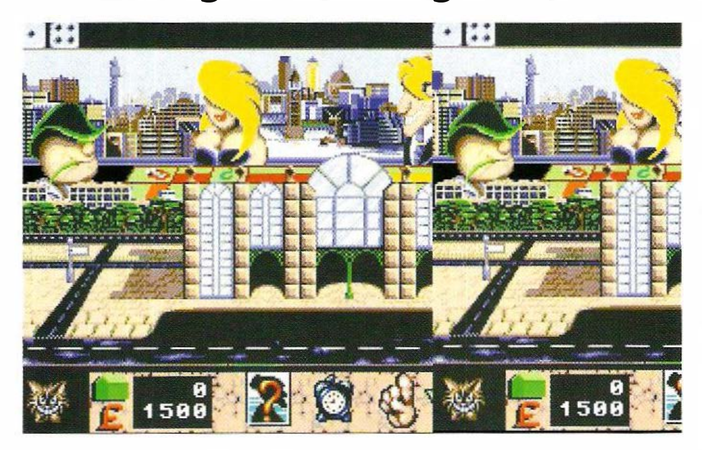




Monopoly

Frust-Monopol

Ein Hotel auf der Schloßallee - und man hat den Sieg so gut wie in der Tasche. Das ultimative Spiel für Kapitalisten und Yuppies wird es ab sofort auch als offizielle PC-Umsetzung zu kaufen geben.



Die kleinen grünen Häuschen, die Wasserwerke und Bahnhöfe üben seit Jahrzehnten eine unvorstellbare Faszination auf die zahlreichen Anhänger dieses Brettspieles aus. Bislang haben sich lediglich einige Shareware-Autoren dieses Welterfolges angenommen, doch erst jetzt hat Hersteller Parker dem Label Supervision die Lizenz für Monopoly erteilt. Natürlich wurde peinlichst darauf geachtet, nur die Original-Spielregeln in die Computerversion einfließen zu lassen.

Gehe in das Gefängnis ...

Zu Beginn legen Sie fest, wie lange Sie spielen möchten und wieviele Personen sich vor dem PC drängeln bzw. welche Teilnehmer der PC simulieren soll. Dabei wird jedem der bis zu acht Mitspieler ein bestimmter Charakter zugeteilt. Sie können wählen zwischen Lord Nadelstreif, Rudolf Raser und anderen äußerst "einfallsreichen" Figuren.

Die Steuerung erfolgt dabei vorzugsweise per Maus, mit der man sich durch die je nach Situation individuell bestückte Iconleiste klickt. Egal ob die Aufnahme einer Hypothek oder eine fällige Miete ansteht, alles, was man vom konventionellen Monopoly kennt, wurde integriert. Der Computer übernimmt in diesem Fall die Bank und sorgt auch dafür, daß niemand beschummelt oder sich unerlaubterweise von anderen Spielern Geld leiht. Als extrem nervtötend erweist sich dabei das Laufband am oberen Bildschirmrand, das Sie über alle Vorgänge informiert. Bis Sie wieder ins Geschehen eingreifen können, kann es deshalb oft mehrere Minuten dauern.

... gehe nicht über Los ...

Da jegliche Beschriftung auf dem Spielfeld fehlt, wissen Sie nie, wer wo gerade mit seiner Spielfigur steht. Wenn Sie nicht gerade die Felder auswendig kennen, ist eine strategische Vorgehensweise kaum möglich.

Ein Spiel für Kenner. Man muß Monopoly schon gut kennen, um akzeptabl abzuschneiden.

... und ziehe keine 4.000,- DM ein!

Akkurate Umsetzung des Originals hin oder her - in diesem Fall hätte es sicherlich nicht geschadet, wenn man einige Optionen für den individuellen Spielablauf integriert hätte. Besonders ärgerlich ist es, wenn man zufällig die ESC-Taste drückt, denn dann landet man - ohne Warnung und natürlich ohne Speicherung - auf der DOS-Oberfläche. Der antiquierte Kopierschutz und Stilblüten wie "Gehe im Gefängnis" sind nur die berühmten Tropfen, die das Faß an Unzulänglichkeiten zum Überlaufen bringen.
Gute PC-Schachspiele gibt es zuhauf, aber die Marktlücke "Monopoly für den Computer" muß wohl ein anderes Softwarehaus schließen.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

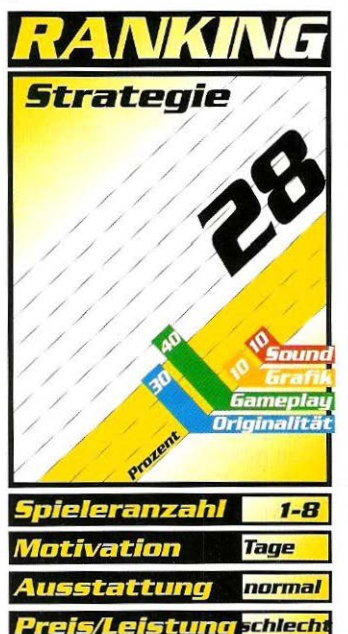
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 2 MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	nervig

PREIS lt. Hersteller ca. DM 90,-

HERSTELLER Supervision

MUSTER von Hersteller



Worlds of Legend

Eine Legende?

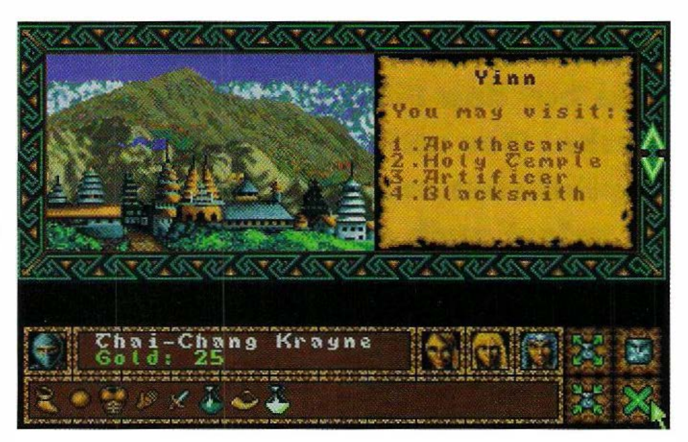
Bereits vor längerer Zeit bescherte uns Mindscape den ersten Teil der Legendstory. Der unerwartete Erfolg, der sich trotz vieler spielerischer Mängel einstellte, ermutigte die Hersteller zu einem eher bedauernswerten Schritt: Dem Nachfolger Worlds of Legend.

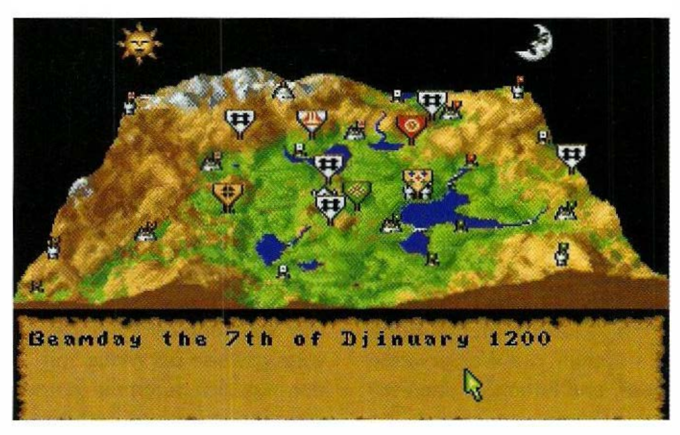
Zwischen dem ersten Teil, in dem das Reich gegen allerlei Ungeziefer verteidigt werden mußte, und dem Nachfolger ist eine geraume Zeitspanne vergangen. Der Emperor ist tot und das Reich droht, unter dem Einfluß fremder Stämme zu zerbrechen. Zu allem Unglück ist auch noch die einzige Möglichkeit, den Zusammenhalt wiederherzustellen verschwunden. Dieses Amulett ist - wie das Reich selbst - zerbrochen und seine Einzelteile liegen nun verstreut umher. Klar, daß sich gleich vier mutige Abenteurer auf den Weg machen, die Teile des Amuletts zu suchen, um dem Zerfall ein Ende zu bereiten. Unter der Führung des Spielers machen sich die vier Freunde nun auf, durch das Land zu reisen und in den diversen Städten, Klöstern und Kirchen ihre Mission zu erfüllen.

Fortsetzung folgt...

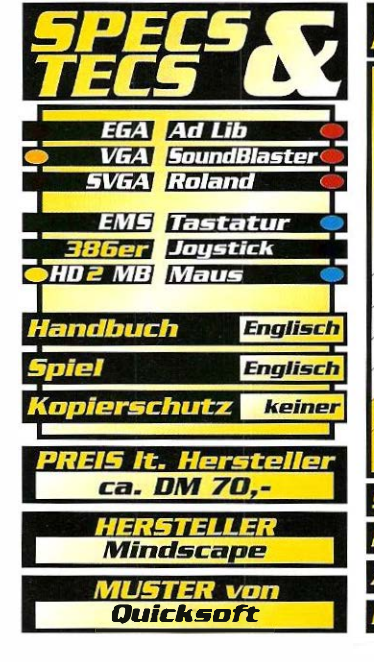
In den sehr wenigen unterirdischen Labyrinthen finden sich neben den Amulett-Teilen auch einige sinnvolle Ausrüstungsgegenstände sowie Unmengen an Monstern, denen man nach kurzem Kampf viel Geld abnehmen kann. Diese Reichtümer kann man dann beim nächsten Händler in Waffen, Zaubersprüche und ähnlichem anlegen. Im Laufe des Spiels stellt sich zu allem Überfluß heraus, daß der Emperor keines natürlichen Todes gestorben ist - der dritte Teil von Legend läßt grüßen.

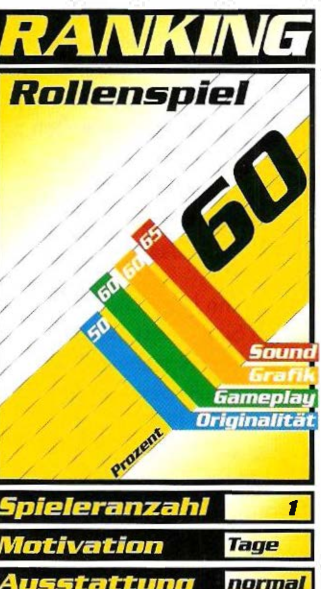
Wer nun ein ausgewachsenes Rollenspiel wie Ishar oder gar Ultima erwartet, dürfte schwer enttäuscht werden. Bereits bei der Auswahl der vier Charaktere zeigt sich die Beschränktheit des Spiels: Es steht genau ein Barde, ein Magier, ein Kämpfer und ein Schattenkrieger zur Auswahl, lediglich Name und Geschlecht können vom Spieler bestimmt werden. Die nächste Enttäuschung steht dann schon beim Wandern über das Land bereit, die Gruppe wird nur durch ein klägliches Fähnchen dargestellt, das sich über eine kleine Landkarte bewegt. Weitere Fähnchen stellen freundliche oder feindliche Truppen dar, denen man wegen der traurigen Steuerung kaum ausweichen kann. Hier oder spätestens im Labyrinth zeigt sich erst die wirkliche Schwäche des Spiels: der Kampfmodus. Man gibt der Gruppe den Befehl zum Kampf, alles Weitere geschieht dann automatisch. Nur magische Gegenstände und Zaubersprüche dürfen vom Spieler manuell eingesetzt werden. Ein weiteres, für Rollenspiele aber schwerwiegendes Manko sind die fehlenden Charaktere, denen man normalerweise ständig begegnet und die die Handlung weiterbringen. Auch vermißt man richtig knifflige Rätsel. Sound, Grafik und Spielsteuerung entsprechen im allgemeinen den Standards, besondere Highlights werden allerdings nicht geboten. **Harald Wagner** ■





Die Handlungen in der Stadt geschehen im gewohnten Muster (oben); die Kartenoption ist eines der grafischen Schmankerl (unten).





The Space Quest Saga

Im Dutzend billiger

Seit nunmehr über sechs Jahren hängt das Schicksal einer ganzen Galaxis immer wieder an einer einzelnen Person: Roger Wilco, intergalaktischer Hausmeister und Weltraumputze erster Klasse.

In bislang fünf eigenständigen Abenteuern hat man bei Sierra aus dem Verlierer von nebenan einen regelrechten Helden gemacht, der den Vergleich mit anderen Größen wie Larry Laffer oder Arthur aus Kings Quest nicht zu scheuen braucht.

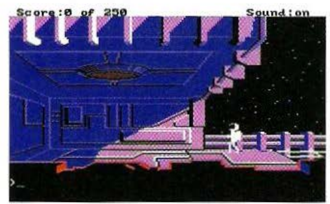
Wie alles anfing: The Sarien Encounter

In seinem ersten Abenteuer hatte Roger bereits alle Hände voll zu tun, um am Leben zu bleiben und ganz nebenher noch den "Star Generator" wiederzubeschaffen, ein für die Galaxis Überlebenswichtiges Gerät, das von den hinterhältigen Sariern geraubt worden war. Mit einer gehörigen Portion Glück gelang Roger das fast Unmögliche, und er konnte den Generator dem Zugriff der Sarier entziehen, was ihm deren Anführer, ein gewisser Vohaul, jedoch bis in den zweiten Teil der Geschichte nachtrug.

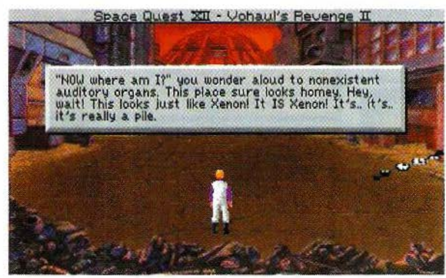
Der Saga zweiter Teil: Vorhaul's Revenge

In der Fortsetzung von "The Sarien Encounter" wurde Roger dann von Vorhauls Schergen entführt, mit dem Ziel, ihm als Rache für den mißglückten Überfall ein besonders unangenehmes Ende zu bereiten. Zum Glück für Roger zeigten sich jedoch bei diesem Kidnapping gravierende logistische Mängel, so daß die Flugplattform der Entführer aufgrund akuten Treibstoffmangels zu einer recht unsanften Landung gezwungen war. Nunmehr unbewacht, aber alleine auf einer lebensfeindlichen Welt, galt es allen Gefahren zum Trotz auch noch eine Armada von manipulierten Vertreter-Droiden zu stoppen und so Vorhauls Pläne erneut zu durchkreuzen.









Unterschied wie Tag und Nacht: Die einzelnen Folgen der Space Quest-Saga.

Space Quest, die Dritte: The Pirates of Pestulon

Gerade noch einmal mit dem Leben davongekommen, wartete bereits die nächste Herausforderung auf den Helden mit dem Wischmob: Seine Schöpfer, die "Two Guys from Andromeda" waren von üblen intergalaktischen Softwarepiraten gekidnapped worden und warteten verzweifelt auf ihre Rettung.

Back to the Future: The Time Rippers

Im vierten Programm des Paketes tritt Roger Wilco eine wilde Reise quer durch die Zeit an, ständig verfolgt von den Agenten der "Sequel Police", die wieder einmal von Vohaul hinter ihm hergeschickt wurden. Sowohl ein Ausflug in die ferne Zukunft von Space Quest XII als auch ein Rückblick auf den ersten Teil der Saga (mit nostalgischer 16-Farben-Grafik) stehen auf dem Programm, bevor Roger einmal mehr gegen seinen Erzfeind antreten muß, um seinen zukünftigen Sohn zu retten.

Gemischte technische Qualität

An Rogers Werdegang läßt sich die technische Entwicklung seit Ende der Achtziger sehr gut nachvollziehen. Die Teile zwei und drei bieten noch etwas altertümliche EGA-Grafik und für verwöhnte Ohren grausiges Gepiepse aus dem internen Lautsprecher, während der vierte und der neu aufgelegte erste Teil mit hervorragender 256-Farben VGA-Grafik und Unterstützungen für alle gängigen Soundkarten glänzen. Auch der Spielkomfort hat sich im Lauf der Zeit enorm gewandelt. Während bei den jüngeren Episoden alles über Maussteuerung abgewickelt wird, muß bei den älteren Teilen noch sehr oft zur Tastatur gegriffen werden, was einem echten Sierra-Fan allerdings kaum etwas ausmachen wird.

Martin Müller ■



Die Schöne und das Biest

Zeichentrick-romanze

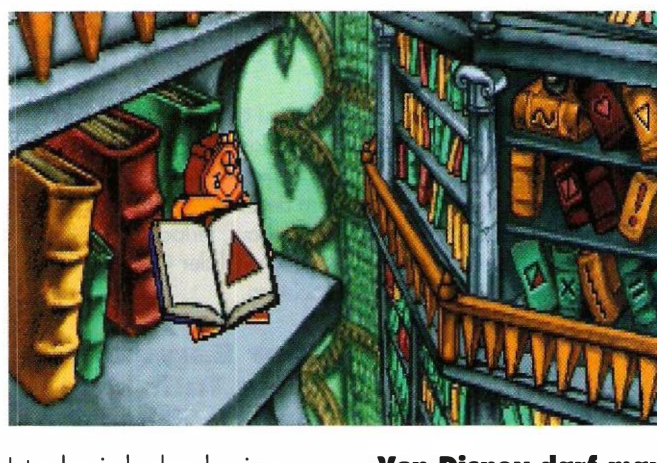
"Die Schöne und das Biest" ist ein Spiel für Kinder ab sieben Jahren nach dem bekannten Disneyfilm.

Der Zeichentrickfilm "Die Schöne und das Biest" war vor kurzem ein echter Renner in Kino, und so ist es kein Wunder, daß jetzt auch das Computerspiel dazu auf dem Markt ist. Allerdings hat Disney Software beschlossen, die Geschichte weder als Adventure noch als Jump & Run zu präsentieren, sondern es wurde ein "Educational Game" für Kinder produziert. Bereits an dieser Stelle ein ganz großes Lob für etwas, das eigentlich selbstverständlich sein sollte: Endlich, endlich hat ein Hersteller daran gedacht, ein Spiel für Kinder auf Deutsch herauszubringen!

Gute Spielideen

"Die Schöne und das Biest" ist den übrigen Spielen für die Zielgruppe Kinder jedoch auch in anderen Belangen überlegen. So wurden die fünf zur Auswahl stehenden Spiele in eine Rahmenhandlung eingebettet, nämlich die, daß die belebten Gegenstände des Schlosses einen Ball geben wollen, auf dem sich Belle ("die Schöne") und das Biest einander zuwenden sollen. Doch damit alles rechtzeitig fertig wird, brauchen die Teekanne Madame Poltine, die Uhr Herr von Unruh, der Leuchter Lumiére und all die anderen Hilfe bei den Vorbereitungen. Und dabei handelt es sich um fünf Aufgaben, die der Spieler in beliebiger Reihenfolge lösen muß. Jedes Spiel kann einzeln geübt werden, im sogenannten Abenteuermodus müssen allerdings alle Spiele nacheinander in einer festen Zeit gelöst werden, um im Abspann Belle und das Biest tanzen zu sehen. Nun aber zu den Spielen: Das Besorgen der Blumen ist ein eher einfallsloses, aber schwieriges Memory, bei dem paarweise Blumenstöcke vom Schnee befreit werden müssen. Interessanter wird es schon in der Waschküche, wo die ersten vier Tücher einer sich ständig wiederauffüllenden Wäscheleine durch Austauschen in angegebene Farbkombinationen gebracht werden müssen, um dann in den Wäscheschrank zu flattern. Das ist ganz unterhaltsam und hat mich ein wenig an "Tetris" erinnert, außerdem gibt es zur Belohnung Belles dreiteiliges Abendkleid. Was die Grafik betrifft, so ist schon das Intro beeindruckend - eine "Kamerafahrt" über ein photographisch wirkendes Kirchenfenster. Im weiteren Verlauf sind die Figuren nicht nur dem Namen nach mit denen im Film identisch, sondern sind auch noch sehr gut gezeichnet (was man bei Disney allerdings auch erwarten kann). Die Bildhintergründe und Spielbildschirme sind nicht übermäßig detailliert, aber sehr akkurat, und der Abspann mit dem Tanz von Belle und dem Biest ist sehr stimmungsvoll gemacht, wenn auch kleinere Animationsfehler stören.





Von Disney darf man eigentlich erwarten, daß die Grafiken kindgerecht gestaltet werden - aber auch Erwachsene können sich für sie erwärmen.

Peter Freunscht ■



SECRET WHISPER

X-WING

Hier einige allgemeine und spezielle Tips, die einige Leser in vielen Stunden Spielzeit herausgefunden haben.

- In den Kämpfen sollte man immer zuerst die TIE-Fighter angreifen. Um die wehrlosen Container und Frachter kann man sich später immer noch kümmern.
- TIE-Fighter kann man am besten mit einem gezielten Schuß in das Cockpit erledigen, da sind sie anscheinend besonders verletzlich.
- Imperiale Raumfähren und Raumlotsen sind leicht zu besiegen, dennoch ist Vorsicht geboten, neigen sie doch schnell dazu, einen Rammangriff zu starten.
- Frachter und Container sollte man immer aus einer Distanz von mindestens 0.5 angreifen, da es sonst sehr leicht zu einer Kollision kommen kann.
- Bei einer Raketenwarnung der R2-Einheit nicht versuchen auszuweichen, sondern lieber auf volle Konfrontation gehen.
- Sternenzerstörer sind unberechenbar. Deshalb sollte man seine Protonentorpedos immer bereithalten und nicht an Container oder gar TIE-Fighter verschwenden. Außerdem sollten die Schilde volle Energie bekommen, genauso wie die Laser. Die Geschwindigkeit spielt keine große Rolle.
- Den Schleudersitz nur im äußersten Notfall zur Anwendung bringen, da man leicht in Gefangenschaft geraten kann und dann den Standort des geheimen Stützpunkts ausplaudern muß. Es ist nur ratsam, wenn eigene Truppen in der Nähe sind.
- Im Kampf sollte man nicht unnötig kommunizieren, da man sonst wichtige Nachrichten verpassen könnte.

Michael Silbermann, Daniel Elsen

STRIKE COMMANDER

Origins erfolgreicher Eingriff in die Welt der Simulationen zieht zahlreiche Leser in seinen Bann. Dementsprechend war diesen Monat die Resonanz.

Zunächst einmal eine Liste, die die Gefährlichkeit der Gegner in der Luft darlegt. Diese Liste versteht sich natürlich so, daß die stärksten Flieger die obersten Positionen einnehmen.

F16 Fighting Falcon
F15 Eagle
Mig-29 Fulcrum
Su-27 Flanker
Mig-21 Fishbed
F18 Hornet
Mirage 2000
Tornado
A-10 Thunderbolt 2
TU-20
E-3 Sentry
Lear Jet
747 Jumbo Jet
C-130 Hercules

Außerdem können die Flakgeschütze nicht treffen, wenn man 5.000 Fuß über dem Boden bleibt und unter 6.000 Fuß können die Raketenabschußrampen ebenfalls keinen Stich machen. Also am besten immer diesen Bereich nutzen. Für den Luftkampf sind die AIM-9M-Raketen besonders geeignet. Zwar sind die AIM-9J um die Hälfte billiger, aber dafür auch nur halb so effektiv. Gegen Panzer benutzt man die MK20 oder die MK82, da die Maverick auf Dauer zu teuer wird.
Achtung: Um die Trefferquote zu erhöhen, die Photo MG Kamera benutzen und bei 5.000 Fuß ausklinken. Besonders nützlich erweist sich die GBU-15 gegen große Gebäude (Hochhäuser und Hauptquartiere), aber auch gegen Schiffe (Tanker, Zerstörer) kann sie durchaus eingesetzt werden.

Der zweite Trick zu "Strike Commander" ist eigentlich mehr ein Cheatmodus.

Man kaufe so viele Raketen und Bomben, wie man benötigt. Danach abspeichern und mit einem Hexeditor das "Savegame" an Stelle 190hex verändern. Es müssen die ersten beiden Zahlenpaare der Reihe auf "00" gesetzt werden, um den Kauf zumindest finanziell rückgängig zu machen. Die erworbenen Waren bleiben hingegen erhalten.

Tobias Beck und Frank Kustein

Eishockey Manager

Wer bei diesem Spiel noch kleine Probleme hat, der wird über diesen Trick hocherfreut sein. Zunächst muß das Icon "Finanzen" gewählt werden. Hier kauft man nun soviele Aktien der Firma "Herrenhäuser", bis man ungefähr 600 bis 700 Millionen in den Miesen steckt. Das ist allerdings nur von kurzer Dauer, wandelt sich doch schließlich alles zum Guten und vor dem ellenlangen Betrag steht plötzlich ein dickes, freundliches Plus!

Andreas Schmidt

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Komplettlösung

Maniac Mansion II Day of the Tentakle

Unser Abenteuer beginnt in der Empfangshalle des Hauses. Hier entwenden wir aus dem defekten Telefonapparat eine Münze. Außerdem ist noch die Bedienungsanleitung für den Staubsauger (befindet sich gleich links) von großer Bedeutung. Weiter geht's im Büro, wo wir das Portrait an der Wand etwas genauer unter die Lupe nehmen. Auf diese Weise entdecken wir einen Safe, der sich jedoch noch nicht öffnen läßt. Es bleibt uns also nichts anderes übrig, als weiter nach wichtigen Indizien zu suchen. So finden wir zum Beispiel auf dem Schreibtisch ein Sparbuch und in der Schublade eine Tube, die mit einer merkwürdigen Flüssigkeit gefüllt ist. Dann endlich verlassen wir das Büro und gehen nach rechts bis zur großen Wanduhr. Nachdem wir diese Uhr geöffnet haben, landen wir im Geheimzimmer des verrückten Doktor Fred. Durch diesen unglücklichen Zufall werden unsere drei Helden getrennt und in verschiedene Zeitepochen verschlagen. Trotz dieser Zeitbarrieren dürfen wir es jedoch auf keinen Fall zulassen, daß die Tentakel die Weltherrschaft übernehmen. Also anschnallen und rein ins große Abenteuer!

Beginnen wir am besten mit dem schusseligen Techniker Bernard, der ja eigentlich an dem ganzen Schlamassel schuld ist. Wir schicken ihn ganz nach rechts und lassen ihn das Stück Papier, das an der Wand hängt, einstecken. Es folgt eine kurze Unterredung mit Dr. Fred. Danach begeben wir uns die Treppe hinauf und gelangen durch die große Wanduhr. Anschließend müssen wir noch einmal die Treppen hinaufsteigen und rechts den Gang entlang gehen. Nun öffnen wir die linke Tür und treffen Schwester Edna. Sie weiß einige sehr interessante Dinge über den Professor zu berichten. Nach dieser durchaus aufschlußreichen Unterhaltung begeben wir uns wieder zurück in die Empfangshalle. Von dort aus gehen wir weiter durch die große Tür und gelangen schließlich in die Küche. Hier lassen wir die Gabel vom Tisch und die Kanne aus der Kaffeemaschine mitgehen. Nachdem wir dies erledigt haben, düsen wir wieder zurück in das Geheimzimmer (durch die Wanduhr) des Professors. Wenn wir jetzt dem Doktor etwas Kaffee in seine Tasse füllen, verfällt er in einen tiefen, festen Schlaf. Unbeirrt sucht er sich seinen Weg in das Büro. Doch irgend etwas scheint ihn daran zu hindern, den Tresor endlich zu öffnen. Also müssen wir Edna ein zweites Mal um Rat bitten. Leider zeigt sie sich diesmal nicht sehr kooperativ und verweist uns aus dem Raum (allerdings erst nachdem wir versucht haben, den Monitor zu begutachten). Mittlerweile ist der Zeitpunkt gekommen, bei unserem Schlagzeugfanatiker Hoagie, den es ja bekanntlich in die Vergangenheit verschlagen hat, nach dem Rechten zu schauen:

Dort treffen wir auf einer schönen grünen Wiese den berühmten Benjamin Franklin. In einer kräftezehrenden Unterhaltung erfahren wir sehr viel Wissenswertes und vor allem Neues über die Elektrizität. Nach diesem abendfüllenden "Gähn"-Vortrag besuchen wir das "Inn". Bevor wir jedoch eintreten, öffnen wir noch den Briefkasten und entnehmen den darin befindlichen Brief. Drinnen gehen wir durch die Wanduhr in die Gewölbe des Gebäudes. Dort treffen wir Red Edison, der ein direkter Vorfahre von Dr. Fred zu sein scheint. Nach einem kurzen Gespräch mit ihm können wir uns den Hammer für Linkshänder (was für eine geniale Erfindung!) von der Werkbank nehmen. Danach begeben wir uns in den zweiten Stock des Gebäudes, wo wir Jed und Ned antreffen. Klugerweise tauschen wir unseren Linkshänder-Hammer gegen den Rechtshänder-Hammer, der auf dem Holzblock liegt, ein. Daraufhin verändert sich die Steinstatue in Ednas Zimmer.

Jetzt sollten wir wieder schleunigst zurück in die Gegenwart und Bernard den rechten Weg weisen: Um endlich einen Blick auf den Monitor werfen zu können, stoßen wir Edna zur Seite. Doch was wir da auf dem Bildschirm erblicken, ist uns im Moment nur wenig von Nutzen, denn Dr. Fred dreht die Zahlenkombination viel zu schnell, um irgend etwas erfassen zu können. Also begeben wir uns nochmal in den ersten Stock, genauer gesagt in das Zimmer des grünen Tentakels. Von dort nehmen wir uns die Videokassette, die über der Stereoanlage liegt, und gehen dann wieder zurück in den Monitorraum. Nur die Kassette in den Videorecorder schieben und den Aufnahmeknopf am Monitor drücken und schon wäre dieses "Medienspektakel" auf Film gebannt. Später spulen wir dann das Band zurück und stellen den Hebel ganz rechts auf "eP". Wenn wir jetzt die Wiedergabetaste drücken, können wir in aller Ruhe die Zahlenkombination für den Tresor ablesen. Was liegt nun wohl näher, als hinunter ins Büro zu gehen und den Safe zu öffnen. Im Innern des Tresors finden wir einen Vertrag, den wir von Dr. Fred noch unterschreiben lassen müssen. Doch der schusselige Professor ist in seinem Labor nicht mehr aufzufinden. Allerdings wissen wir schon, wo wir ihn suchen müssen. Also gehen wir in den Speicher und versuchen, hinter die Holztür zu gelangen. Da uns dies leider nicht gelingt, gehen wir wieder in die Empfangshalle und durch die große Tür. Clever wie wir nunmal sind, klettern wir den Schornstein hinauf und springen durch das rechte Fenster auf dem Dach. Doch was erblicken da unsere ermüdeten Computeraugen? Der gute, alte Dr. Fred liegt gefesselt und geknebelt auf dem Bett. Um diesen Zuständen ein Ende zu setzen, nehmen wir das Seil und begeben uns wieder auf das Dach. Dort benutzen wir das Seil mit dem Flaschenzug und klettern dann durch den Schornstein wieder hinunter. Nun hängen wir die alte Mumie an das herumbaumelnde Seil und befördern sie hinauf in das Zimmer. Danach brauchen wir nur noch den Professor gegen die Mumie austauschen. Trotz unserer regen Bemühungen, den Professor unbemerkt aus dem Zimmer zu schmuggeln, müssen die Wachen doch Wind von der Sache bekommen haben. Also müssen wir uns etwas anderes ausdenken. Doch bevor sich Bernard den Kopf zerbricht, begeben wir uns lieber zurück in die Vergangenheit.

Dort wartet schon Hoagie voller Tatendrang auf neue Aufgaben. Und die bekommt er auch prompt. Wir schicken ihn nämlich in den Speicher, um einen Eimer mit roter Farbe zu holen. Anschließend statten wir Red Edison erneut einen kleinen Besuch ab. Nachdem wir ihm das Patent übergeben haben, verrät er uns sogar, welche Zutaten man für die Superbatterie benötigt. Mit dieser großen Einkaufsliste geht's dann in die Halle im Erdgeschoß. Dort liegt nämlich schon unsere erste Zutat, eine goldene Schreibfeder. Doch im Moment scheint es unmöglich zu sein, das gute Stück zu entwenden. Also machen wir einen kleinen Zeitsprung in die Gegenwart zu unserem alten Freund Bernard (dabei dürfen wir nicht vergessen, die Farbe ebenfalls mittels Zeitmaschine in die Gegenwart zu zoomen!) Bernard schicken wir in den Raum mit der Aufschrift "Welcome". Dort sehen wir auf dem Fußboden ein Gitter, das wir dann auch gleich öffnen. Weiter geht's nach rechts bis wir an einem Podest angelangt sind. Das hüpfende Gebiß jagen wir in das offene Gitter. Sobald es darin gefangen ist, können wir es in aller Ruhe mitnehmen. Nach dieser Heldentat gehen wir zurück ins Labor von Dr. Fred und nehmen die Farbe aus der Zeitmaschine. Als Gegenleistung schicken wir das niedliche Gebiß zu Hoagie in die Vergangenheit. Indessen klettern wir ein weiteres Mal in das Zimmer zu Dr. Fred. Da man aus Fehlern ja bekanntlich lernt, malen wir diesmal die Mumie mit der roten Farbe an, bevor wir sie gegen Dr. Fred austauschen. Ist dies geschehen, hängen wir Dr. Fred an das Seil und gehen selbst auf das Dach. Um festen Boden unter die Füße zu

bekommen, brauchen wir nur noch am Seil ziehen. Schließlich landen wir im Labor des Professors. Doch der Doktor scheint noch nicht in bester Verfassung zu sein. Also begeben wir uns in die Küche und besorgen von dort etwas Kaffee. Weiter geht's durch die rechte Tür in die Waschküche. Hier finden wir im Schrank einen Trichter, den wir sehr gut gebrauchen können. Mit diesem Trichter können wir dem Doc seinen heißgeliebten Kaffee einflößen. Da der Doktor nun endlich wieder in seiner Topform ist, können wir ihn höflich darum bitten, den Vertrag zu unterschreiben. Doch er tut dies nur unter der Bedingung, daß wir das Lila-Tentakel endgültig vernichten. Nach dieser historischen Vertragsunterzeichnung besuchen wir noch kurz das Zimmer von Dwayne im ersten Stock. Dort finden wir auf dem Schränkchen neben der Tür etwas Tinte. Im zweiten Stock treffen wir auf den außerordentlich netten Zeitgenossen Ed, der gerade seine Briefmarkensammlung zu überprüfen scheint. Gemeinerweise kippen wir etwas Tinte auf das wertvolle Album. Auf diese Weise gelangen wir in den Besitz einer Briefmarke, die wir auch gleich auf den Vertrag kleben. Wieder zurück im Labor legen wir den Vertrag in die Zeitmaschine. Inzwischen erwartet uns schon der schwergewichtige Hoagie in der Vergangenheit. Dort fischen wir den Vertrag aus der Zeitmaschine und stecken ihn dann in den Briefkasten vor dem "Inn". Und prompt ist der Doktor um ganze zwei Millionen harte US-Dollar reicher. Doch longe wird er an diesem Vermögen keine Freude haben, denn wir reisen wieder zurück in die Gegenwart zu Bernard.

Hier gehen wir in den Raum mit dem Fernseher, der sich im ersten Stock befindet. Nachdem wir das TV-Gerät eingeschaltet haben, erfahren wir von einem Diamanten, den man ab sofort bestellen kann. Damit bietet sich uns die einmalige Möglichkeit, unsere "überflüssigen" zwei Millionen Dollar endlich sinnvoll anzulegen. Also greifen wir zum Telefonhörer und bestellen diesen prachtvollen Diamanten. In der Vergangenheit wartet indessen Hoagie schon ungeduldig auf einen Besuch von uns.

Nach dem kleinen Zeitsprung gehen wir in die Haupthalle und versuchen George Washington, das hüpfende Gebiß anzudrehen. Doch Mister President lehnt dankend ab. Ein weiteres Mal müssen wir tief in die Trickkiste greifen. Dazu legen wir den Brief aus dem Briefkasten in die Zeitmaschine und beamen uns wieder zurück in die Gegenwart.

Mit diesem Brief in der Tasche schicken wir Bernard in das Zimmer von Dwayne. Dwayne scheint sich für den Brief sehr zu interessieren und verläßt das Zimmer. In aller Ruhe können wir uns nun das Schießeisen (übersetzt: die Pistole) schnappen. Im Erdgeschoß können wir bei dem etwas dickeren Herren die Pistole gegen einen Zigarettenanzünder eintauschen. Sprechen wir den Mann auf eine Zigarre an, bekommen wir prompt eine in den Mund gestopft. Beide Utensilien, Zigarre und Anzünder, legen wir in die Zeitmaschine und machen einen kleinen Sprung zu Hoagie.

Endlich können wir dem Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika, George Washington, eine Zigarre anbieten. Doch leider explodiert die Zigarre und der gute George verliert seine Zähne. Glücklicherweise haben wir ein Ersatzgebiß zur Hand. Da der Präsident furchtbar mit den Zähnen zu klappern beginnt, entzünden seine Gehilfen ein kleines Feuer. Mit der Wolldecke, die wir neben dem Kamin gefunden haben, verstopfen wir nun den Schornstein (vorher müssen wir allerdings über den Speicher auf das Dach klettern). Plötzlich verlassen alle Anwesenden panikartig das Gebäude. Auf diese Weise gelangen wir endlich an die goldene Schreibfeder. Weiter geht's in der Küche, wo wir in einem Regal etwas Öl finden. Des weiteren besorgen wir uns aus einem Zimmer im ersten Stock eine grüne Weinflasche. Diese Flasche übergeben wir Thomas Jefferson, der sich in der Haupthalle aufhält. Derweilen müssen wir noch einmal zurück zu Bernard, um die Farbe in die Zeitmaschine zu legen. Wieder in der Rolle von Hoagie nehmen wir die Farbe und bemalen damit den Baum links neben der Zeitmaschine. Mit George Washington sprechen wir dann über das Abholzen von Bäumen. Damit wäre die schräge Laverne von ihren Problemen in der Zukunft befreit, denn der markierte Baum wird schließlich gefällt. Doch in der angesprochenen Zukunft sieht es ziemlich düster aus. Die machtgierigen Tentakel haben die Weltherrschaft übernommen und unterjochen die Menschheit. Mit der Ausrede, es ginge uns nicht sehr gut, können wir Laverne aus der Gefängniszelle schmuggeln. Wir landen beim Onkel Doktor, der jedoch kurz darauf den Raum verläßt. Jetzt können wir uns ungestört die Zeichnung von der rechten Wand schnappen. Danach lassen wir uns wieder in unsere gemütliche Zelle führen. Der Wache erzählen wir, daß wir ins Badezimmer müssen. Sobald wir wieder an der freien Luft sind, rennen wir schleunigst zur Zeitmaschine und beamen die Zeichnung in die Vergangenheit.

In der Rolle von Hoagie gehen wir dann in den ersten Stock und legen die Zeichnung auf den hinteren Tisch. Nach diesem Kurzbesuch in der Vergangenheit schalten wir wieder um auf Bernard. Wir klettern durch den Schornstein auf das Dach und holen uns von der Fahnenstange die Kurbel. Diese Kurbel schicken wir nun per Zeitmaschine in die Zukunft. Dann schlüpfen wir wieder in die Rolle von Laverne. Als erstes holen wir uns die Kurbel aus der Zeitmaschine. Ein weiteres Mal lassen wir uns in die Zelle bringen. Der gutgläubigen Wache erzählen wir, es ginge uns nicht gut. Es folgt ein weiterer Besuch beim Tentakeldoktor. Wir verlassen jedoch seine Praxis und gehen in den oberen Raum. Genau wie auch Bernard lassen wir nun Laverne durch den Schornstein nach oben auf das Dach klettern. Jetzt setzen wir die Kurbel in die Crackbox und drehen daran. Auf diese Weise gelangen wir an das Tentakel-Kostüm. Mit dieser genialen Tarnung können wir ab sofort unbemerkt unsere Untersuchungen im Haus durchführen. Doch im Erdgeschoß versperrt eine Wache den Zugang zum Labor. Da wir nicht auf eine Schlägerei aus sind, gehen wir ganz brav in den ersten Stock. In Raum Nr.1 finden wir in dem Holzschränkchen eine Kapsel. Diese können wir mit Hilfe des Dosenöffners, den wir aus der Zeitmaschine gefischt haben, öffnen. Im Innern der Kapsel befindet sich der benötigte Essig. Also ab zur Zeitmaschine und den Essig zu Hoagie beamen.

Auch wir machen jetzt einen kleinen Sprung in die Vergangenheit. Mit den drei Zutaten geht es nun runter in das Labor zu Red Edison. Nachdem wir ihm die Gegenstände ausgehändigt haben, fertigt er uns die gewünschte Superbatterie an. Die nötige Energie für diesen Geniestreich müssen wir uns von Benjamin Franklin besorgen. Allerdings scheint draußen auf der Wiese gerade die Sonne und von Regenwolken ist nichts zu sehen. Also müssen wir uns etwas einfallen lassen. Schließlich gehen wir in den Raum hinter der Küche und holen uns aus dem Kabinett die Bürste und den Eimer. In der Küche füllen wir diesen Eimer mit Wasser. Danach gehen wir in den ersten Stock und verwüsten dort das Bett. Nur noch an der Kordel ziehen und schon erscheint die Putzfrau. Vor dem Zimmer finden wir im Wagen ein Stück Seife, das wir auch gleich einstecken. Dann verlassen wir das Gebäude und gehen zu dem kaputten Wagen auf dem Vorhof. Hier benutzen wir die Seife und die Bürste mit dem Eimer. Sobald wir mit dem Waschen des Wagens begonnen haben, ziehen die ersten Regenwolken am wasserblauen Himmel auf. Damit hätten wir die Grundlage für das Drachenexperiment geschaffen. Doch Ben Franklin geht zurück ins Haus, da sein geliebter Drachen nicht wasserfest ist. Um trotzdem das Experiment durchführen zu können, müssen wir uns den Kittel aus dem Labor von Red Edison besorgen. Dazu schlüpfen wir kurz in die Rolle von Bernard. Wir gehen in die Empfangsholle und nehmen uns vom Fenster das Schild. Dieses Schild schicken wir zu Hoagie in die Vergangenheit. Mit Hoagie begeben wir uns ins Labor und geben Red Edison das Schild. Endlich vertraut uns Edison und gibt uns den heißersehnten Kittel. Mit diesem Kittel kann Ben Franklin (befindet sich im ersten Stockwerk) einen wasserfesten Drachen basteln. Auf der Wiese hängen wir an den Drachen die Superbatterie. Sobald Ben das Startzeichen gegeben hat, lassen wir den Drachen

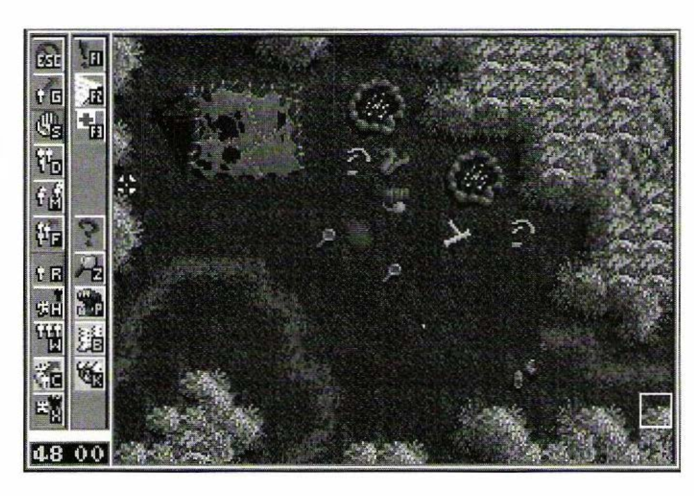
in die Lüfte steigen. Majestätisch kreist er dort oben am Himmel bis er schließlich vom Blitz getroffen wird. Ist das Naturspektakel beendet, können wir in aller Ruhe die Superbatterie wieder einsammeln. An der Zeitmaschine verbinden wir dann den herumliegenden Stecker mit der Batterie.
In der Zukunft wartet indessen schon Laverne auf unsere Hilfe. Zunächst gehen wir in den ersten Stock und finden dort in einem Zimmer die Mumie. Um sie aus dem Raum zu transportieren, schnallen wir ihr die beiliegenden Rollerskates unter die Hufe. Jetzt benötigen wir nur noch eine Bescheinigung für unseren einbalsamierten Freund. Also gehen wir in das Kaminzimmer und besorgen uns von dem blauen Tentakel den gewünschten Schein. Nachdem wir der Mumie den Schein ausgehändigt haben, begeben wir uns in den zweiten Stock. Dort sprechen wir kurz mit den Richtern und schalten dann um in die Gegenwart zu Bernard.
Im Zimmer des grünen Tentakels (erster Stock) rücken wir den rechten Lautsprecher in die Bildmitte und schalten die Stereoanlage auf volle Lautstärke. Durch diesen Lärm fällt im darunterliegenden Raum etwas Putz van der Decke. Der Ordnung wegen sammeln wir das Zeug auf und schicken es per Zeitmaschine in die Zukunft.
Dort erwartet uns schon sehnsüchtig die schräge Laverne. Wir lassen sie das Zeug aus der Zeitmaschine fischen und damit den lästigen Harold vertreiben. Unsere nächste Aufgabe besteht darin, der Mumie ein nettes Aussehen zu verschaffen. Aus diesem Grunde müssen wir nun einen kleinen Abstecher zu Bernard in die Gegenwart machen.
Zuvor muß Laverne allerdings das Skalpell in die Zeitmaschine legen. Mit diesem Skalpell bearbeiten wir das Clowngesicht im Erdgeschoß. Schließlich finden wir ein Lachgerät, das wir zusammen mit der Küchengabel zu Laverne in die Zukunft schicken. Doch auch unser Freund Hoagie soll nicht zu kurz kommen. Ihm schicken wir das Textbuch.
Hoagie, der alte Literaturfanatiker, schnappt sich das Buch aus der Zeitmaschine und geht damit ins Haus. Dort angekommen gehen wir in den zweiten Stock und lesen dem Pferd eine nette kleine Gute-Nacht-Geschichte aus dem Buch vor. Sobald der Hengst entschlummert ist, können wir uns das Gebiß aus dem Glas krallen. In der Küche finden wir im Regal ein paar Spaghetti, die wir ebenfalls einstecken. Kurz darauf schicken wir das Gebiß und die Spaghetti per Zeitmaschine in die Zukunft.
In der Rolle von Laverne können wir uns nun an die Verschönerung der Mumie machen. Mit den Spaghettis, dem Gebiß und dem Lachgerät läßt sich Ted (so heißt die Mumie übrigens) einwandfrei stylen. Mittels Gabel geben wir den künstlichen Haaren den letzten Schliff. Als nächstes sprechen wir die Richter auf die drei geforderten Eigenschaften an. Unsere Mumie entspricht genau den Vorstellungen der Jury und gewinnt somit in allen Kategorien. Nach diesem überwältigenden Erfolgserlebnis gehen wir im Erdgeschoß durch die große hintere Tür. Auf diese Weise werden wir erneut inhaftiert. Nachdem wir dem Wächter die Bescheinigung vam Wettbewerb überreicht haben, verläßt dieser den Raum. Um die Schutzschirme zu deaktivieren, müssen wir den Schalter betätigen.
Danach sollten wir mal wieder in der Vergangenheit bei unserem Kumpel Hoagie vorbeischauen. Dort angekommen, begeben wir uns in den Speicher und setzen uns auf das linke Bett. Durch das Geräusch der Matratze angelockt erscheint eine kleine Katze. Um jedoch an die Spielzeugmaus zu gelangen, müssen wir die quietschende Matratze auf das hinterste Bett packen und uns darauf setzen. Die Spielzeugmaus schicken wir mittels Zeitmaschine in die Zukunft. Des weiteren sollten wir in der Rolle von Bernard die Tube mit der seltsamen Flüssigkeit zu Laverne beamen.
Wieder zurück in der Zukunft nehmen wir diese Tube und benutzen sie mit dem Zaun vor dem Motel. Mit Hilfe der Spielzeugmaus können wir die entflohene Katze wieder einfangen. In der Gefängniszelle stiften wir dann mit der Katze etwas Unruhe. Dadurch haben wir endlich freien Zutritt zum Kellerlabor (durch die Wanduhr gehen). Allerdings benötigen wir noch einen Hamster zur Aktivierung des Generators. Um diesen Hamster zu besorgen, reisen wir schleunigst in die Gegenwart zu Bernard.
Hier statten wir dem verzweifelten Ed einen kleinen Besuch ab. Nachdem wir ihm sein Briefmarkenalbum übergeben haben, können wir uns den Hamster aus dem Käfig nehmen. Anschließend gehen wir wieder in den ersten Stock, um den Hamster in die Tiefkühltruhe zu packen.
200 Jahre später können wir das Tierchen getrost wieder auftauen. Dazu nehmen wir den Hamster aus der Tiefkühltruhe und legen ihn in die Microwelle. Doch leider befindet sich der Nager immer noch in einem desolaten Zustand. Also reisen wir zurück in die Gegenwart zu unserem Oberdenker Bernard.
Im ersten Stockwerk gehen wir in das Zimmer mit dem schlafenden Mann. Um an das Sweatshirt zu gelangen, benötigen wir zwei Münzen. Da wir aber nur eine Münze (aus dem Telefon in der Empfangshalle) besitzen, müssen wir uns auf die Suche nach einer zweiten machen. Wir finden die noch benötigte Münze ebenfalls in der Empfangshalle. Allerdings klebt sie an einem Kaugummi auf dem Fußboden und läßt sich nicht so ohne weiteres entfernen. Ohne lange Zeit zu verlieren gehen wir zurück in das Zimmer mit dem schlafenden Mann und nehmen uns den Schlüsselbund aus der Tür. Draußen auf dem Parkplatz tauschen wir bei dem Autoknacker den Schlüsselbund gegen die Eisenstange ein. Mit Hilfe dieses Brecheisens können wir dann endlich den Kaugummi vom Boden der Empfangshalle lösen. Um jedoch an die Münze zu gelangen, müssen wir den Kaugummi einmal kräftig durchkauen. Im Zimmer des schlafenden Mannes werfen wir die beiden Geldstücke in den Münzschlitz und schnappen uns das Sweatshirt. Weiter geht's im Flur des ersten Stock, wo wir mittels Brecheisen den Automaten knacken. Daraufhin können wir uns vor lauter Münzen kaum noch retten. Wenn wir in der Küche durch die rechte Tür gehen, gelangen wir in den Waschsalon. Hier packen wir das Sweatshirt in den Wäschetrockner und werfen ein paar Münzen in den Schlitz. Doch irgendwie scheint mit dem Wäschetrockner etwas nicht in Ordnung zu sein, denn er hört mit dem Trocknen einfach nicht auf.
Erst 200 Jahre später nimmt sich Laverne ein Herz und schaltet den arbeitswütigen Trockner aus. Das Sweatshirt hat inzwischen Hamstergröße angenommen. Was liegt da wohl näher, als dem Hamster das Teil überzustülpen. Unten im Labor benutzen wir das Tierchen mit dem Generator. Doch leider kann der gewiefte Hamster durch ein Mauseloch entfliehen. Abhilfe könnte ein Staubsauger schaffen. Die Anleitung zu einem solchen Gerät besitzt unser Freund Bernard. Also schlüpfen wir in seine Haut und schicken diese Anleitung zu Hoagie in die Vergangenheit.
In der Rolle von Hoagie gehen wir in die Haupthalle und stecken die Anleitung in die herumstehende Holzkiste. Laverne kann damit endlich den Hamster aus dem Mauseloch aufsaugen. Ein weiteres Mal setzen wir den Nager in den Generator. Diesmal wird unsere Mühe belohnt. Allerdings benötigen wir noch etwas Strom für die Zeitmaschine. Also gehen wir in das Zimmer mit der Mumie (erster Stock) und schnappen uns das Verlängerungskabel von der hinteren Wand. Das Kabel verbinden wir mit dem Stecker, der neben der Zeitmaschine herumliegt. Durch ein geöffnetes Fenster leiten wir dann das Verlängerungskabel in den Keller. Sobald wir dies erledigt haben, stecken wir den Stecker des Kabels in die Steckdose im Keller. Als nächstes begeben wir uns in den ersten Stock. Schleunigst verlassen wir den Raum wieder und rennen nach rechts. Dort öffnen wir die Tür zu Dwaynes Zimmer und lassen uns von dem Tentakel verkleinern. Danach schlüpfen wir durch das Mauseloch in den angrenzenden Raum. Nachdem wir wieder volle Lebensgröße erreicht haben, schnappen wir uns die Bowlingkugel. Im Keller setzen wir mit Hilfe der Kugel die Tentakel außer Gefecht.
Bleibt nur noch der Obertentakel, den wir mit einem richtig geführten Gespräch (1, 4, 1, 3) zur Aufgabe zwingen können. Somit ist die Menschheit gerettet und unser Abenteuer leider beendet. Schade eigentlich!

Oliver Runge

Ambush at Sorinor

Anleitung

Nach dem Bericht in der letzten Ausgabe haben Sie jetzt die Möglichkeit, die ersten vier Szenarios des Strategiehammers "Ambush at Sorinor" unter die Lupe zu nehmen.



Eines vorweg: Dieses Demo ist zwar voll spielbar, jedoch sind viele Features der Vollversion noch nicht verfügbar. Dieses Tutorial führt Sie durch die Schritte, wie Sie einen einzelnen Auftrag organisieren und spielen. Wählen Sie zuerst "Play Mission" (Auftrag spielen) und dann den Auftrag mit dem Namen "1AW260". Nun wird der Auftragsbildschirm gezeigt. In der oberen linken Ecke erscheint das Bild von Rokan. Rechts steht die Auftragsbeschreibung. Unter dem Bild des Clans finden Sie den Namen des Clans gefolgt von der Einstellungsrate des Clans Ihnen gegenüber. Die linke Seite der Skala bedeutet, daß der Clan sehr verärgert über Sie ist, während die rechte Seite heißt, daß der Clan mit Ihnen äußerst zufrieden ist. Auch der Gesichtsausdruck des Clans ist ein Anzeichen seiner Einstellung zu Ihnen. In der unteren linken Ecke steht die Auftragsinformation, die zeigt, daß Ihr Auftrag "Ward 50%" (Wächter 50%) ist, was bedeutet, daß Sie 50% oder mehr der VIPs aus der Karte heraus durch die Wächterausgangszonen (in diesem Auftrag die grünen Quadrate an der Kartenunterkante) eskortieren müssen. Als nächstes kommt "Price 260", was über die Höhe der Belohnung Auskunft gibt. Ebenfalls ein wichtiger Punkt ist "Time 45". Sie haben also 45 Stunden Zeit, um diesen Auftrag zu beenden. Mit "Accept" nehmen Sie die Herausforderung an.

Jetzt erscheint eine Mitteilung, die Sie daran erinnert, zuerst Ihre Truppen zu kaufen. Klicken Sie die linke Maustaste. Sie sehen nun die Karte in der Gebietssicht. Oben auf dem Bildschirm sehen Sie eine Reihe blauer Kästchen. Dies sind die Eingangsquadrate, durch die Ihre Truppen aufmarschieren. Direkt darunter befinden sich 15 grüne Quadrate, die die VIPs darstellen. Klicken Sie auf das Zoom-Icon (Vergrößerungsglas) und danach in die Nähe der blauen Quadrate. Sie befinden sich nun in der lokalen Sicht. Klicken Sie auf "Help" (Fragezeichen). Anschließend wieder auf ein Kästchen klicken. Ein Fenster erscheint und informiert Sie, daß das Terrain an dieser Stelle aus Unkraut und die Gruppe in der Mitte aus VIP Blitzzauberern besteht, und daß der laufende Befehl "Go to location" ist. Klicken Sie die Maustaste, um das Fenster zu löschen. Klicken Sie nochmals über die Gruppe der Goblin-Sklaven, um den Weg, den die Einheit gehen wird, zu sehen.

Klicken Sie das Buy-Icon (es hat ein "B" darauf), um die Truppenarten, die für diesen Auftrag zur Verfügung stehen, zu sehen. Die Zahl neben der Truppenart ist der laufende Preis für die Truppe. Die beiden Zahlen ganz unten im Fenster zeigen an, mit wieviel Minuten Sie den Auftrag begonnen haben und wieviel Ihnen beim laufenden Auftrag noch verbleibt, was der Auftragsbezahlung minus Kosten für gekaufte Truppen entspricht. Klicken Sie auf die Truppe "Human Elite" (menschliche Elite) und anschließend auf das Pluszeichen im Kästchen "-10+".

Als nächstes klicken Sie auf "BUY 10". Positionieren Sie den Zeiger unter die Blitzzauberer und klicken Sie. Die Gruppe sollte nun auf der Karte erscheinen. Klicken Sie nochmals auf das "Buy"-Icon und anschließend auf "Count". Der Bildschirm sollte nun 10 Human Elite anzeigen. Klicken Sie auf den "ESC"-Knopf in der linken Ecke der Karte.
Klicken Sie auf den "ZOOM"-Knopf. Nun wird die strategische Sicht gezeigt. Ihre Human Elite und Zauberer befinden sich an der Kartenoberkante. An der Kartenunterkante befinden sich grüne Quadrate, die die Wächterausgangszone repräsentieren. Um den Auftrag erfolgreich abzuschließen, müssen Sie die Karte mit mindestens 50% Ihrer VIPs verlassen.
Als nächstes geben Sie den beiden Truppen den Befehl, sich in Richtung Ausgangszone in Bewegung zu setzen: In der Gebietssicht ist Ihre Human Elite gelb hervorgehoben, was bedeutet, daß Sie Ihre momentan aktive Gruppe ist. Klicken Sie auf das "GO"-Icon (es hat ein "G" darauf). Bewegen Sie den G-Zeiger zur Mitte der Kartenunterkante und halten Sie zum Scrollen der Karte die rechte Maustaste gedrückt, bis Sie die grünen Wächterausgangsquadrate erreichen. Klicken Sie auf ein grünes Ausgangsquadrat. Sie haben soeben der Human Elite geordert, sich über die grauen Wegquadrate zur Ausgangszone zu bewegen.
Klicken Sie das "REPORT"-Icon (Aufschrift: F2) und wählen Sie "Group Report". Heben Sie die Blitzzauberer hervor und klicken Sie. Klicken Sie anschließend auf "Zoom". Positionieren Sie den Mauszeiger in der Nähe der Gruppe und klicken Sie. Anschließend klicken Sie auf das "GO"-Icon. Bewegen Sie den Zeiger nochmals in Richtung Ausgangszone, und wählen Sie ein grünes Quadrat, auf das Sie sich zubewegen.
Klicken Sie auf das "End Placement"-Icon (es ist durch "F1" gekennzeichnet) und antworten Sie mit "YES". Anschließend klicken Sie die linke Maustaste. Jetzt klicken Sie auf das "Pause"-Icon (Aufschrift "P"). Die Einheiten fangen nun an sich zu bewegen und Ihr Auftrag läuft.

Wenn Sie rote Ambusher-Gruppen sich nähern sehen, pausieren Sie das Spiel noch einmal (Aufschrift "P"). Es kann sein, daß Sie die Karte scrollen müssen, falls Einheiten den Kartenschirm verlassen haben. Klicken Sie das "ZOOM"-Icon, positionieren Sie den Zeiger wo Ihre Einheiten sind. Während der folgenden Kämpfe können Sie Ihre Zauberer Ihren Elitetruppen helfen lassen. Verursachen diese genug Schaden, so bringen Sie Ihre Feinde zum Rückzug und können den Weg zur Ausgangszone fortsetzen. Wenn Sie wollen, können Sie das "Exit"-Symbol (Aufschrift "X") klicken, um alle Ihre Mannen auf schnellstem Weg zur Ein/Ausgangszone zu bewegen. Stellen Sie jedoch sicher, daß sie sich näher an der Ausgangszone befinden. Das Spiel zeigt abschließend einen Auftrags-Abschlußbericht.

RAUBKOPIEN

Hallo PC Games
Erst einmal ein dickes Lob für Eure super Zeitschrift. Erst einmal muß ich meinem Ärger Luft machen und sagen, daß die Softwarehersteller spinnen. Da will doch eine Firma ein Spiel (The 7th Guest) auf den Markt bringen, das erstens viel zu teuer ist, zweitens kein richtiges Spiel ist und drittens bestimmt nicht "Bock" macht. Was bilden die sich eigentlich ein? Ich würde mir kein Spiel kaufen, das mehr an einen schlechten Film erinnert, als an ein Spiel.
Erst vor einer Woche ging ich zu einem Freund und kopierte mir Lemmings 2, Comanche, Indy 4 und noch etliche andere Spiele. Was ich damit sagen will ist, so lange die Software für Jugendliche unbezahlbar bleibt, wird es immer Raubkopierer geben. Auch mit den Hardwareanforderungen scheint etwas in die falsche Richtung zu gehen! Zu viele Spiele brauchen unbezahlbare Hardware. Die meisten Spieler sind nun einmal Jugendliche, die sich so etwas nicht leisten können. Nun zu meinen Fragen:

1. Ich besitze einen 386er, 20 MHZ, 55 MB Festplatte, VGA Monitor. Kann man das Spiel "Strike Commander" auf meinem Computer empfehlen oder ist er zu langsam?
2. Wie kann ich bei Lemmings 2 spätere Levels spielen? Ich komme immer nur in den Übungs-Modus. Und wie kann ich das Intro sehen (wenn man im Hauptmenü auf "Intro" klickt tut sich nichts)?

Euer treuer Leser
Otto Normalspieler

Deinen Unmut wegen "7th Guest" kann ich nicht so ganz nachvollziehen. Mir hat das Spiel gefallen und Grafik bzw. Sound waren auch ein Erlebnis. Daß Du das Spiel nicht magst, wird die Softwarefirma nicht besonders tief treffen, da ich Deinem Brief entnehmen kann, daß Du Software nicht käuflich zu erwerben pflegst.
Bei Dir scheint ein generelles Mißverständnis vorzuliegen. Natürlich hat niemand das Geld, sich alles leisten zu können. Allerdings leiten andere nicht daraus ein Recht ab, es sich trotzdem zu besorgen. Ein Recht auf den Besitz von Software gibt es nicht. Man sollte auch verzichten können. Auch Dein Vorwurf, daß Software ja viel, viel zu teuer ist, scheint mir ein plumpe Ausrede. Lese einfach dazu noch den nächsten Leserbrief - da ich ungern alles zweimal schreibe.
Ich hege eine gewisse Zuneigung zu Autos einer englischen Marke (ja, die mit der Katze auf der Motorhaube!). Allerdings verdiene ich - ehrlich! - nicht genug, um mir ein derartiges Kfz leisten zu können. Wäre es dann verzeihbar, wenn ich mir eines nehme, daß auf der Straße steht? Mir ist klar, daß der Vergleich hinkt, aber worauf ich hinaus will sollte klar sein. Software wird nicht entwickelt, um Dir einen Gefallen zu tun - das ist ein Geschäft wie jedes andere auch. Würden alle so denken wie Du, bräuchtest Du Dich auch nicht über z. B. "7th Guest" aufzuregen, weil es eh nur PD zum Kopieren gäbe. Das nun ausgerechnet Du Dich über die Hardwareanforderungen beschwerst, bringt einige Adern in meinem Hals gewaltig zum Anschwellen. Klaut Lebensmittel im Supermarkt und beschwert sich, daß er keine Mikrowelle zum heiß machen hat - wäre eine passende Umschreibung. Auch unerlaubte Kopien sind nun einmal (geistiger) Diebstahl. Aber selbst Deine Fragen will ich beantworten:
1. Weder der Prozessor, noch Deine Festplatte würden "SC" gewachsen sein. Spar Dir die Leerdisketten!
2. Eigentlich sollte ich Dir empfehlen im Handbuch nachzusehen! Die ganzen Levels und das Intro bekommt man, wenn man das Game von den Orginoldisketten (das sind die, in den bunten Schachteln, die Du immer in den Kaufhäusern siehst) installiert. Das Ganze nennt sich Kopierschutz. In diesem Fall ist er recht pfiffig, nervt den User aber kaum. Leider kann er einen aber manchmal zur Verzweiflung treiben. Dafür würden sich ehrliche User bestimmt gerne bei Leuten wie Dir bedanken, denn ohne Euch würde es "Codewheels" und umständliche Handbuchabfragen nicht geben! So - das mußte auch einmal raus.

PREISFRAGE

Hallo PC Games,
ich lese Eure Zeitschrift schon seit '92 und finde sie ganz in Ordnung. Da ich auch Eure Leserbriefe lese, möchte ich mich auch zu einem Thema äußern. Die Preise von PC-Spielen sind (jeder wird's gemerkt haben) schweinisch teuer. Ein empfohlener Verkaufspreis von bis zu DM 140,- ist eine Zumutung. Aber zum Glück gibt es Abhilfe: Jeder der die PC Games mal durchgeschaut hat, wird auf zwei Anzeigen stoßen, in denen Großhändler die Programme bis zu 45% billiger verkaufen. In einem Kaufhaus sind diese Spiele verdammt teuer, also wäre es ideal, die Spiele nur noch billig zu bestellen, und damit die "Software-Preis-Monster" zu boykottieren. Als ich mir damals F117 zulegen wollte, hätte ich es mir im Kaufhaus für DM 139.- kaufen können - ich zog es jedoch vor, mir das (übrigens sehr gute) Spiel für DM 64.- per Nachnahme zu bestellen. Wir leben in einer freien Marktwirtschaft. Also beschwert Euch nicht, sondern schaut Euch erst einmal um. Vergleicht in den Anzeigen die Preise, und Ihr werdet feststellen, daß sich das überaus lohnt! Man kann bei einem Spiel an die DM 50,- sparen. Mitdenken!

Es sollte eigentlich selbstverständlich sein, daß man nicht einfach über die och so hohen Preise jammert, sondern sich überlegt, woher man das Spiel (legal) billiger bekommen kann. Bei Versendern wird man zwar eine fachlich kompetente Beratung in der Regel vermissen, aber da sie nicht auf einen teuren Laden und ausreichend Personal angewiesen sind, können sie Produkte deutlich preiswerter anbieten. Wer genau weiß, was er möchte, ist mit dem Versand sicherlich nicht schlecht beraten.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Wer auch nicht darauf angewiesen ist, immer nur brandneue Software zu haben, dem seien auch die "Krabbeltische" in Kaufhäusern und Computerläden ans Herz gelegt, wo man gute, ältere Spiele schon ab DM 20,- erstehen kann.

PC-AMIGA

Hallo Rainer!
Erst einmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift und vielen Dank für die Cover-Disk "Syndicate". Ich habe eine wichtige Frage und hoffe, daß sie beantwortet wird. Kann man zwischen einem PC und einem Amiga eine Modemverbindung herstellen? Es bräuchten nur Texte über das Modem geleitet werden.

Schöne Grüße von Tim Rettmann und Oliver Ketelsen

✕ Du brauchst Dich nicht zu bedanken. Du hast dafür bezahlt - das ist uns Dank genug. Nein - natürlich geht uns das runter wie Öl, wenn Ihr uns sagt, daß wir auf dem richtigen Weg sind.
Natürlich kann man problemlos - mittels Modem und DFÜ-Software - Texte zwischen PC und Amiga austauschen.



AMIGA-PC

Hallo Rainer!
An Eurer Zeitschrift kann man wirklich nichts aussetzen. In der PC-Games 5/93 wurdest Du gefragt, ob es Programme gibt, die Amiga-Software auf dem PC lauffähig machen. Und es gibt sie doch! Und zwar als Shareware bei "SMM Software GmbH Tel.:061 39/91 69 16, Hermann-Löns-Straße 12, 55257 Budenheim". Das Programm nennt sich Amiga-Emulator, läuft aber nur mit sauber programmierten Sachen - und das Amiga-Programm wird langsamer.

Tschüß: Wolfgang S.

✕ Vielen Dank. Selbst wir können nicht immer alles wissen. Bisher war mir dieses Programm nicht bekannt. Der Dank von mir - und vielen Lesern ist Dir sicher.

UNTERSCHIED

Hallo PC-Games!
Anfangs auch von mir das übliche Lob. Ich bin übrigens auch der Meinung, daß Ihr ein Maskottchen braucht - z. B. ein Känguruh!
Zu meinen Fragen:
1. Als ich in der Ausgabe 4/93 auf Seite 59 die Anzeige sah, stockte mir der Atem! "AdLib-kompatible Soundkarte für nur DM 49,90.-"!! Ich dachte, ich spinne. Das ist doch Geldverschwendung, die taugt doch nichts! Kannst Du mich da informieren?
2. Manchmal gibt es PC Games mit schwarzen, manchmal mit blauen Disketten. Wo ist da der Unterschied?

Tschüß: Björn Hohe

✕ Ich dachte eigentlich, das Thema "Maskottchen" hätte sich schon erledigt!? Und wieso - um alles in der Welt - kommst Du ausgerechnet auf ein Känguruh? Wegen dem alten Witz vom leeren Beutel und den großen Sprüngen? Wie waren doch gleich Deine Fragen? Ach ja...
1. Natürlich kann die gute, alte AdLib einem Blaster nicht das Wasser reichen, aber nette Musik kann sie immer noch machen. Bestimmt um Klassen besser als der eingebaute "Piepser". Und ein Preis von weniger als DM 50,- ist doch nicht zu verachten - oder? Worüber soll ich Dich denn informieren?
2. Der Unterschied ist schnell erklärt. Die einen Disketten sind schwarz, die Anderen blau. That's all.



GEWALT

Hallo PC Games!
Ihr habt in der Ausgabe 5/93 eine Diskussion zum Thema Indizierung angeregt, an der ich mich beteiligen möchte, obwohl ich sonst kein Leserbriefschreiber bin. Das erwähnte Spiel "Hundefelsen" - warum sollen mündige Bürger nicht selbst entscheiden, ob sie für so ein Spiel Platz auf ihrer Festplatte opfern wollen. Ich selbst besitze die Shareware-Version des Spiels, an die ich durch Zufall gekommen bin. Die Story besteht nur aus Mord und Totschlag, die 3D-Grafik ist aber beeindruckend. Ich hoffe, das wird nicht als Werbung verstanden. Ich habe das Spiel schon mehrmals durchgespielt und muß sagen, daß der Realitätsgehalt (spritzendes Blut usw.) schon erschreckende Züge hat. Aber als Erwachsener kann ich unterscheiden zwischen Spiel und Realität. Niemals würde ich einen Menschen "über den Haufen knallen". Hier haben wir auch den springenden Punkt: Eines ist sicher - wer solche Spiele haben will, der bekommt sie auch, indiziert oder nicht. Ich möchte gleich die Gelegenheit nutzen, um zu hinterfragen, welcher Maßstab denn hier angelegt wird? Ist denn das freigegebene Spiel "Catacomb Abyss 3D" nicht genauso brutal? Oder wird hier zwischen Monstern (gut... eines weniger!) und PC-Menschen unterschieden?
Ich jedenfalls bin der Meinung, etwas weniger Bevormundung würde unserem Staat gut tun, es reicht doch Empfehlungen auszusprechen (Altersangabe), anhand deren man sehen kann, ab wann man seine Kinder mit dem Programm spielen lassen kann.
Meine Empfehlung an alle Altersstufen: versucht es mal mit "Commander Keen". Das darf als Werbung verstanden werden!

Bleibt so, Axel Krüger

✕ Kaum denkt man, das Interesse der Leser an einem bestimmten Thema wäre erschöpft, kommen wieder etliche Zuschriften zu just dieser Sache. Merkwürdig! Aber ich brauche es ja auch nicht zu verstehen - das Leserforum wird sich nach wie vor so gestalten, wie es unsere Leser wollen.
Sie werden lachen (das meine ich nicht wörtlich, das ist eben so eine Redensart), aber die Bundesprüfstelle unterscheidet wirklich peinlich genau bei Gewaltdarstellungen, ob sich diese gegen Menschen oder anderes (was auch immer das sein mag) richtet. Ich denke

(hoffe) nicht, daß die Gewalt in Computerspielen bei Erwachsenen ein Problem ist. Mein Optimismus ist groß genug zu behaupten, daß die meisten "Erwachsenen" neutral mit derartiger Software umgehen können. Richtig kompliziert wird es aber bei Kindern! Ich beglückwünsche Sie, wenn Sie immer wissen, was Ihre Kinder (sofern vorhanden) spielen. Meistens haben die Eltern keine Ahnung, was über den Monitor ihres Nachwuchses flimmert. Und hier liegt - meines Erachtens - das eigentliche Problem! Ein schönes Beispiel sind die Videos. Die Kids kennen sich bestens aus mit Filmen, die sie eigentlich nie in der Hand gehabt haben dürften.
Dennoch bin ich der Meinung, daß ein Verbot der falsche Weg ist. Eine bessere Kontrolle der Altersfreigaben wäre sicherlich effektiver. Eltern sollten sich mehr darum kümmern, was Ihre Kinder sehen/spielen und mit ihnen gegebenenfalls darüber sprechen. Leider wird zu oft der Computer/Video als Ersatz für einen Ansprechpartner mißbraucht.
Da ich keine Kinder habe, kann ich natürlich leicht kluge Ratschläge über deren Behandlung geben. Mich würde es sehr freuen, wenn sich auch Eltern fänden, die bereit wären hier Stellung zu beziehen.

VERANTWORTUNG

Hallo PC Games!
Mit 30 Jahren bin ich wohl ein Oldie unter den Lesern Ihrer - gut gemachten - Zeitschrift. Was mich maßlos genervt hat, ist Ihre Reaktion auf die Vorwürfe zur Berichterstattung von Kriegsspielen wie z. B. Strike Commander. Sie sagten aus, daß Sie darüber berichten, wie über jedes andere Programm. Bitte vergessen Sie Ihre Verantwortung nicht! Sie sollen nichts totschweigen, aber trotzdem Stellung beziehen, denn auch Sie sind am Erziehungsprozeß Ihrer - meist jungen Leser - beteiligt! Und ich glaube, daß gerade die nicht wertende Berichterstattung und fehlende moralische Wegweiser dazu führen, daß bei den heute 15jährigen teilweise unglaubliche Dinge passieren. Während in meiner Kindheit Tarzan und Daktari schon zu schlaflosen Nächten führten, werden heute Gleichaltrige über das (eigentlich positive) neue Medium Computer mit den schlimmsten Handlungen dauerkonfrontiert. Das baut Hemmschwellen ab!

Mit freundlichen Grüßen und den besten Erfolgswünschen: Jürgen Günther

✗ *Nicht, daß ich Ihnen widersprechen möchte - Ihre Argumentation ist nicht von der Hand zu weisen - aber ich fürchte dennoch, daß Sie es sich ein wenig zu einfach machen. Glauben Sie, daß uns unsere jüngeren Leser den "moralischen Wegweiser" abkaufen? Wie sollte der aussehen? Sollten wir bei verfänglichen Spielen kurz darauf eingehen, daß hier Gewalt gegen Menschen stattfindet und verharmlost wird? Sollte man über verfängliche Spiele gar nicht berichten? Wie sollte man sich dann bei hochkarätigen Simulationen, wie sie z. B. MicroProse herstellt, verhalten (auch hier ist ja oft Krieg das Thema). Glauben sie nun bitte nicht, daß ich Sie mit dummen Fragen abspeisen will. Nicht nur wir haben hier das Problem moralische Verantwortung und umfassende Information unter einen Hut zu bekommen - sondern auch alle anderen Zeitschriften, die sich mit Computerspielen und Videos beschäftigen. Und wie wird das Problem gelöst? Eigentlich gar nicht. Man versteckt sich feige hinter dem Gesetzgeber, der uns genau sagt, worüber wir berichten dürfen, und worüber nicht.*
Ich hoffe, daß ich zu diesem Thema noch viele Zuschriften bekomme, da ich denke, daß es noch lange nicht "abgehandelt" wurde und auch ein allgemeines Interesse besteht. Hier wurde mit Sicherheit das letzte Wort noch nicht gesprochen (oder besser geschrieben).

COMANCHE

Hallo PC Games!
Bevor ich meinen Brief beginne, möchte ich Euch erst loben. Die PC Games ist die beste Zeitschrift, die ich kenne!! Aber nun zu meinem Problem. Ich habe mir vor kurzem einen 386er DX 40 mit 4 MB RAM angeschafft und dachte, 4 MB wären reichlich, da die meisten Spiele weniger Speicher belegen. Nachdem ich meine letzten Besorgungen gemacht hatte, kaufte ich mir gleich noch bei meinem Computerfachmann (nennen wir ihn Obis) das Spiel Comanche, das 4 MB benötigt. Mit einem Puls von 300 (nur leicht übertrieben) installierte ich das Spiel auf meine Festplatte. Nachdem ich voller Begeisterung das Titelbild bewundert hatte und der Sound nur so aus den Boxen quoll, fiel ich fast vom Stuhl. Steht da doch: "Aborted: Not enough free Memory!" Nach ein paar Schimpfwörtern, die mit "Sch.." anfangen, dachte ich, daß mich der Computer veräppelt. Was geht da schief - ich habe doch 4 MB? Könnt Ihr Eure Beschreibung vielleicht auch für Neulinge formulieren?

Der Euch lesende Alexander Rose. 15 Jahre

✗ *Stimmt schon - Comanche braucht "nur" 4MB. Allerdings braucht das Game wirklich die vollen 4MB alleine! Da Du in Deiner "Autoexec.bat" auch noch so lächerliche Sachen wie Maustreiber, DOS usw. hochfährst, findet der Comanche seine benötigten 4 MB natürlich nicht mehr ganz. Abhilfe schafft da entweder eine Erweiterung des Speichers (teure Methode), oder das anfertigen einer "Bootdisk" (umständliche Methode), mit der Du Dein System ohne "Ballast" hochfährst (wie das geht wird im Handbuch beschrieben). Zum Glück ist Comanche momentan das einzige Programm, das derartig gierig Speicher verschlingt. Ich bin mächtig gespannt, was uns da noch beschert wird!*

VORSCHLAG

Seid uns gegrüßt, ja auch Du Rainer, der Du der größte Leserbriefbeantworter der Zeitschrift bist. Nach der siebten Ausgabe Eurer Zeitschrift fand ich die Muse, Euch diesen Brief zu schreiben. Denn wahrlich, sie ist gar nicht so schlecht. Geradezu faszinierend! Aber das sage ich Euch: Tut Euer Tagewerk weiterhin so gewissenhaft und schlendert nicht herum, da Ihr ja jetzt die beste Zeitschrift im ganzen Land seid! Macht weiter so!!
In meinen nächtelangen Betrachtungen und Meditationen wurde mir durch Intuition eine Idee gegeben, die Euer Mag noch größer und mächtiger machen würde. Liegt es in Eurer Macht dem Heft noch ein oder zwei Seiten hinzuzufügen? Auf diesen Seiten wäre dann Platz für die Klassiker. Denn erstens sind solche Spiele meist wesentlich preiswerter und zweitens meist genauso interessant. Ihr könntet die Seiten "Classic" oder "Oldiecorner" nennen. Und nun kommt die große Frage: "Was meinst Du dazu?" Großes Schweigen....

Jona

✗ *Komische Komplimente machst Du mir! Da ich der einzige Leserbriefbeantworter dieser Zeitschrift bin, kann ich mir nix davon kaufen. Und größer ist bei uns nur noch der Thorsten (und das auch nur um lumpige zwei Zentimeter!), aber der beantwortet keine Leserbriefe. Der Rest der Mannschaft besteht aus Kleinwüchsigen, um die 1,80.*
Dein Vorschlag wäre nicht übel, wenn die Umstände es erlauben würden. Welche Rubrik sollten wir dafür weglassen? Nein - da fällt mir auch keine ein. Wir könnten natürlich auch das Heft dicker machen, aber dann müßte auch der Preis ein wenig dicker werden. Das wollen wir doch alle nicht - oder? Zudem bin ich mir auch gar nicht sicher, ob der Rest der Leserschaft nach einer Oldie-Ecke giert...



▼ PENTIUM

Hallo PC Games!
Ich gehöre immer noch zu denen, die einen 386er benutzen. Allerdings ist mir das Gerät inzwischen wirklich nicht mehr leistungsfähig genug. Ich möchte noch in diesem Jahr umsteigen. Zuerst dachte ich an einen 486er. Allerdings wollen die Gerüchte nicht verstummen, daß es noch in diesem Jahr den neuen "Pentium" geben wird. Lohnt sich das Warten auf die neuen Geräte?

Thomas Schwandek

Versprach Intel noch Anfang dieses Jahres ausreichende Mengen an "Pentium CPUs" auszuliefern, geht die Mär nun ganz anders. Das Geschäft mit dem 486er scheint noch überdurchschnittlich gut zu laufen, man will es offensichtlich noch eine Weile weiterlaufen lassen. Angeblich sollen dieses Jahr nur noch 100.000 "Pentium" den Weg zum Anwender finden. Warten wir's ab - welche Wahl haben wir denn schon? Angeblich wird demnächst die Firma "ALR GmbH" zwei Pentium-Rechner anbieten. Von ausreichenden Stückzahlen wagt allerdings keiner zu träumen. Das "Einsteiger"-Modell soll DM 5700,- kosten - dieser Preis versteht sich natürlich ohne Monitor, Festplatte und Software! Da der "Pentium" noch wie ein Gespenst durch die Branche geistert, wage ich auch noch keine Beurteilung. Ich denke jedenfalls noch nicht daran, meinen 486er auszutauschen. Der wird mir wohl noch eine ganze Weile gute Dienste leisten.

▼ DISKETTEN

Ich arbeite mit einem 386er und Windows 3.1. In letzter Zeit fällt mir immer öfter auf, daß sich Windows weigert auf Disketten zuzugreifen (General Failure), die unter DOS einwandfrei gelesen werden. Woran kann das liegen?

Georg Bogner

Wahrscheinlich ist "Smartdrive" dafür verantwortlich zu machen. Laden Sie Ihre "Autoexec.bat" und deaktivieren Sie die Bufferung, indem Sie die Zeile "Smartdrive.exe" durch die Parameter "A- B-" ergänzen. Nun sollte wieder jede Diskette gelesen werden können.

▼ FESTPLATTE

Mit meinem PC gab es bisher noch nie Probleme. Als ich allerdings mein System durch Windows ergänzte (ich arbeite mit Winword beruflich - und wollte es auch privat nutzen), kommt es immer wieder zu Lesefehlern, bei Zugriffen auf die Festplatte. Im Fachgeschäft wollte man mir eine neue Festplatte verkaufen, da die alte offensichtlich einen Defekt hätte. Auf meine Vermutung, daß der Fehler eventuell bei Windows zu suchen wäre (der Rechner arbeitete 14 Monate einwandfrei!), begegnete man mir mit mitleidigem Lächeln und dem Hinweis, daß dies auszuschließen wäre. Da ich mir einen Rest von Mißtrauen bewahrt habe, wollte ich erst jemanden um Rat fragen, der kein Interesse daran hat, mir etwas zu verkaufen.

Klaus Medander

Wie kommen Sie darauf, daß wir kein Interesse daran haben Ihnen etwas zu verkaufen? Natürlich wollen wir Ihnen unsere Zeitschrift weiterhin verkaufen! Allerdings ist sie bedeutend preiswerter als eine Festplatte. Zurück zu Ihrem Problem: Windows benutzt eigene (schnellere) Routinen um die Festplatte anzusteuern. Allerdings kann das bei manchen Festplatten zu Fehlern bei der Übertragung von Daten führen. Ob Ihre Festplatte Probleme macht, können Sie ganz einfach selbst feststellen, indem Sie Windows durch "Win /D:v" starten. Nun verwendet Windows nur noch die entsprechenden Bios-Routinen. Sollte nun der Fehler behoben sein, haben wir den Schuldigen. Sie brauchen dann nur noch in der "System.ini" den Eintrag "VirtualHDIrq=off" einfügen. Möglicherweise arbeiten Sie auch noch mit "Qemm", das diese Änderung ebenfalls benötigt. Die Kosten für eine neue Festplatte können Sie nun sinnvoller verwenden. Obwohl es Ihnen nicht weiterhilft, möchte ich (die Gelegenheit ist gar zu passend!) einen recht wenig bekannten Gag der Programmierer in WinWord verraten. Wählen Sie im "Extras"-Menü die Funktion "Makro". Als Makronamen geben Sie SPIFF ein. Wählen Sie "Bearbeiten" und löschen die beiden Zeilen. Verlassen Sie nun den Editor, und beantworten Sie die Frage, ob das Makro erhalten bleiben soll, mit "Ja". Wählen Sie nun die Option-"Info" aus dem "?"-Menü und klicken das Microsoft-Symbol (links oben) an. Nun können Sie sich zurücklehnen, einen kleinen Trickfilm betrachten, und sich freuen, daß Sie das Geld für eine neue Festplatte gespart haben.

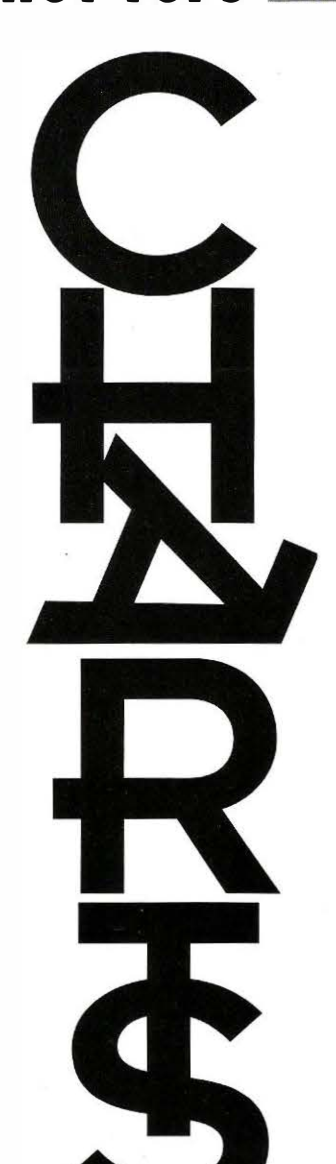
▼ DOUBLE DENSITY

Ich habe mich nach dem ersten Kauf Eurer Zeitung entschlossen, sie mir immer zu kaufen, weil Ihr einfach prima seid. Warum ich mich an Euch wende? Ich habe ein Problem mit Windows 3.1. Beim Start wird ununterbrochen ein Fehler in der permanenten Auslagerungsdatei gemeldet. Da ich Double Density installiert habe, könnte der Fehler vielleicht von diesem Programm erzeugt werden. Was kann ich gegen mein Problem unternehmen? Bitte habt Verständnis für meine Anfragen - danke - und bleibt so, wie Ihr seid, nämlich einfach gut.

Martin Enzensberger

Leider kann ich Ihnen da keine vernünftige Lösung anbieten. Auf einer "DD-Partition" kann Windows keine temporären Dateien ablegen. Ihnen wird leider nichts anderes übrigbleiben, als Ihre "DD-Partition" zu verkleinern und Windows auf der ungepackten Seite der Festplatte neu zu installieren.





Das Kopf an Kopf-Rennen der beiden Actionsimulationen Strike Commander und X-Wing auf den Ladentischen prägt auch diesen Monat die Verkaufscharts. Lucas Arts' X-Wing überließ dem Konkurrenten von Origin nur für einen Monat den Rang 1.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Day of the Tentacle
Lucas Arts hat sich selbst übertroffen. Das Referenzspiel im Bereich Adventure erfüllt alle Kriterien eines All-Time-Classics.

• ***Lost Vikings***
Drei Wikinger und ein Außerirdischer. Komische Story, verrücktes Spiel.

• ***Pirates! Gold!***
Schiff ahoi! MicroProse entert die heimischen PCs mit einem Streich.

• ***Sensible Soccer***
22 stramme Unterschenkel, ein Ball: Fußball ohne Wenn und Aber!

• ***Aces Over Europe***
Der Nachfolger zu „Aces Of The Pacific" hat nicht nur ein As im Ärmel.

• ***Fields of Glory***
Selbst der gute Napoleon wäre von dieser Schlachtensimulation begeistert.

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action

Spiel	Wertung
Prince Of Persia 2	80%
Dynablaster	75%
The Legend of Myra	74%
Grand Prix Unlimited	74%
Mantis	71%

Beat ´em Up

Spiel	Wertung
Double Dragon III	33%

Jump ´n Run

Spiel	Wertung
Prehistorik 2	83%
Robocod	78%
Zool	76%
Elf	74%
Trolls	72%

Adventure

Spiel	Wertung
Day of Tentacle	94%
Alone in the Dark	92%
Space Quest 5	90%
The Lost Files of Sherlock Holmes	86%
King´s Quest 6	86%

Textadventure

Spiel	Wertung
Spellcasting 301: Springbreak	84%
Eric the Unready	78%
Hexuma	64%

Denkspiel

Spiel	Wertung
Lost Vikings	87%
The Incredible Machine	86%
Oxyd	85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon	83%
Wordtris	82%

Strategie

Spiel	Wertung
Lemmings 2 - The Tribes	93%
Historyline 1914-1918	88%
Dune 2	87%
Empire Deluxe	85%
Battlechess 4000	84%

Simulation

Spiel	Wertung
Strike Commander	96%
XWing	93%
Comanche	92%
F15 Strike Eagle 3	92%
Microprose F1 Grand Prix	87%

Rollenspiel

Spiel	Wertung
Ultima Underworld II	93%
Ultima VII - Serpent Isle	92%
BAT II	92%
Quest for Glory 3	90%
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen	88%

Sportspiel

Spiel	Wertung
Links 386 pro	93%
Hardball III	85%
Michael Jordan in Flight	82%
David Leadbetters Golf	82%
Sensible Soccer	82%

Wirtschaftssimulation

Spiel	Wertung
Railroad Tycoon Deluxe	82%
1869	74%
Dynatech	70%
Elysium	63%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Dauer
1	(2)	X-Wing	Lucas Arts/4.Monat
2	(1)	Strike Commander	Origin/2.Monat
3	(3)	Eishockey Manager	Software 2000/2.Monat
4	(4)	Lemmings II: The Tribes	Psygnosis/4.Monat
5	(5)	Comanche	Nova Logic/8.Monat
6	(6)	Comanche Global Chall.	Nova Logic/3.Monat
7	(-)	Syndicate	Bullfrog/NEU
8	(13)	Indiana Jones IV	Lucas Arts/13.Monat
9	(10)	Der Patrizier	Ascon/12.Monat
10	(12)	Civilization	Microprose/18.Monat

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Dauer
1	(1)	The 7th Guest	Virgin Games/3.Monat
2	(2)	Der Patrizier	Ascon/3.Monat
3	(8)	Wing Commander	Origin/3.Monat
4	(7)	Monkey Island	Lucas Arts/3.Monat
5	(5)	Sherlock Holmes 2	ICOM/3.Monat
6	(9)	Loom	Lucas Arts/3. Monat
7	(6)	SWOTL	Lucas Arts/3.Monat
8	(4)	Battle Chess	Interplay/3.Monat
9	(8)	Prince of Persia	Electronic Arts/3.Monat
10	(5)	Eco Quest	Sierra Online/3.Monat

Die PC Games Coverdisk 9/93

So geht´s...

Die spielbare Demoversion von Ambush At Sorinor befindet sich in einer komprimierten Archivdatei auf der Coverdisk. Um „Ambush" zu spielen, muß es entpackt und auf Ihrer Festplatte installiert werden.

Festplatteninstallation:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.

2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit
   b: (+ Entertaste)
oder a: (+ Entertaste)
je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.

3. Nun starten Sie das Installationsprogramm mit
   install (+ Entertaste),

danach müssen Sie den Namen Ihres Diskettenlaufwerks und das Ziel auf Ihrer Festplatte angeben.

4. Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis AMBDEMO auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien. Anschließend drücken Sie ESC, um zurück zum DOS zu gelangen. Gestartet wird die Demo, indem Sie im Verzeichnis AMBDEMO den Namen AMBUSH (+ Entertaste) eingeben.

Wir übernehmen Garantie,

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 9/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
90327 Nürnberg

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ____________________

Straße, Hausnummer: ____________________

PLZ, Wohnort: ____________________

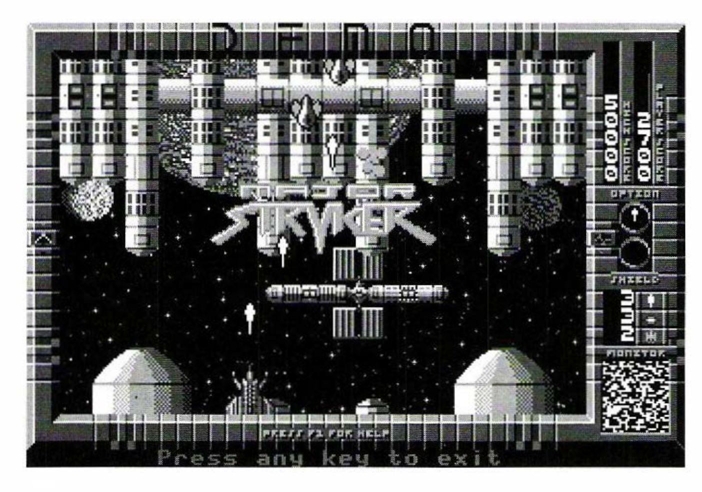
Fehlerbeschreibung: ____________________

Neu - ab dieser Ausgabe finden Sie hier die Top 4 Spiele der aktuellen Neuerscheinungen auf dem PD & Sharewaremarkt im ausführlichen Test. Außerdem stellen wir Ihnen viele weitere Programme quer durch das gesamte Angebot, vom Klassiker bis zum neusten Release, vom Special zu Windows bis zum Vergleich von Textverarbeitungen und Grafikanwendungen, vor. Die vorgestellten "Highlights" des Monats bilden den Anfang der neuen PC-Sharegames-Serie.

Major Stryker

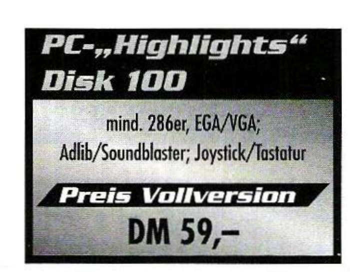
Außerirdische

Das Erste, was man nach dem Laden des Spieles denkt: "Schon wieder ein Ballerspiel - aber nettes Intro". Dann beginnt man zu spielen und kann nicht mehr aufhören. Major Stryker, der Held unseres Spiels hat die Aufgabe, die Welt im Alleingang zu retten. Was war geschehen? Unser Planet war von fremden Wesen, den Kretons, überfallen worden. Diese kamen aus einem "Wurmloch", einer Verbindung zur anderen Dimension, und hatten leichtes Spiel mit den Verteidigungsanlagen der Erde, die durch einen noch nicht lange zurückliegenden dritten Weltkrieg kaum Gegenwehr bieten konnten. Ausgerüstet mit einem hochmodernen, modifizierten Schlachtschiff fliegt MS durch dieses Gateway zurück und versucht die Heimatplaneten der Kretons zu zerstören.
Von einer netten Dame, die sich Admiral Yoshira nennt, erhält man die Instruktionen. Dann geht es richtig los. Raumschiffe, Geschosse, Asteroiden, alles kommt auf einmal auf einen zu und man hat alle Hände voll zu tun, nicht sofort abgeschossen zu werden. Dazwischen sind auch noch verschiedene Waffen aufzusammeln und die bisher erfolglosen und gefangenen Elitepiloten zu befreien. Am Schluß des Levels hat man es dann mit einem gigantischen Mutterschiff zu tun, welches zerstört werden muß.
Die Grafik dieses Spiels gehört zum besten Viertel dessen, was der Sharewaremarkt derzeit zu bieten hat. Ein Scrolling auf drei Ebenen gleichzeitig vermittelt eine außergewöhnlich gute räumliche Perspektive. Fließende Bewegungen, detailliert grafisches Outfit und übersichtliche Cockpitanzeigen machen Major Stryker zum Muß für jeden Fan von Grafik und Action.





Ein rassiges Actionspiel, für ein PD-Spiel einfach sagenhaft.



PC-„Highlights" Disk 100

mind. 286er, EGA/VGA; Adlib/Soundblaster; Joystick/Tastatur

Preis Vollversion

DM 59,–

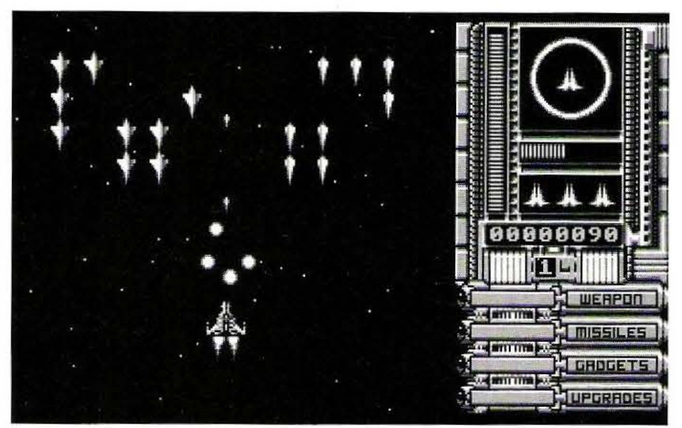
Overkill

Überdosis Action

Um es gleich zu sagen, OVERKILL gehört genau wie Major Stryker in die Sammlung eines jeden Actionfreaks. Ein Ballerspiel par excellence bei dem viele Stunden vor dem Computer fest einzuplanen sind.

Die Aufgabe besteht darin, möglichst viele Feinde abzuschießen. Sofort nach dem Titelbild sieht man sich einer feindlichen Übermacht von Raumgleitern gegenüber, die als Wache über Ihrer verwüsteten Welt stehen. Nachdem die erste Hürde überwunden ist, geht die Post erst richtig ab. Joystickkünstler sind hier eindeutig im Vorteil. Angriffe von allen Seiten machen einem das Leben schwer, während der Bildschirm langsam aber sicher nach unten scrollt. Der Feuerknopf kommt gar nicht mehr zur Ruhe. Es erfordert schon einiges an Geschicklichkeit, nur die erste Runde zu überleben. Die Feinde werden immer zahlreicher und hektischer. Sobald man eine bestimmte Anzahl an Gegnern abgeschossen hat, erhält





Diese Qualität ist man eigentlich nur von kommerziellen Spielen gewöhnt. Respekt!

man Zusatzwaffen, die durch Überfliegen eingesammelt werden können. Diese zusätzlichen Ausrüstungen hat man auch bitter nötig. Sie reichen von schneller Schußfolge, Doppelschüssen und multidirektionalem Feuer bis hin zur Superbombe, mit der man alle sichtbaren Gegner vernichten kann.
Bei all der Hektik darf man jedoch auch nicht den Zustand seiner Schutzschilde aus den Augen verlieren. Angezeigt werden der Tankinhalt, der Zustand der Schilde, der Punktestand etc. Auch musikalisch hat Overkill einiges zu bieten. Leider kommen hier nur die Besitzer einer Adlib-Karte auf ihre Kosten. Sofern man einen SoundBlaster im Slot hat, kommt ausschließlich Hintergrundmusik über die Karte, nicht jedoch die Gefechtsgeräusche.



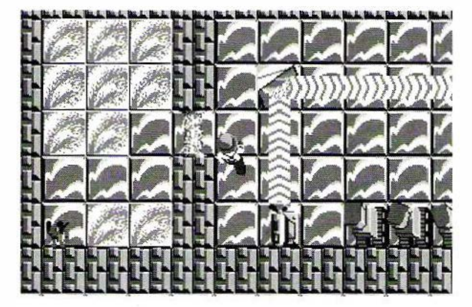
PC-„Highlights“ Disk 101

mind. 286er, bes. 386; EGA; Adlib; Joystick

Preis Vollversion
DM 48,–

Rescue Rover

Tierfreund



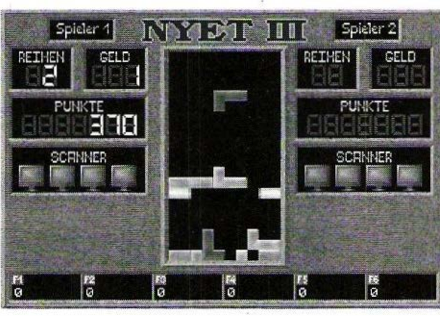
Rescue Rover ist ein raffiniert gemachtes Denkspiel der Firma Gamer's Edge, den Herstellern von Catacomb 3D. Böse Roboter haben Ihren treuen Hund Rover entführt. Sie machen sich auf den Weg, um Rover aus deren Gewalt zu befreien. In den Räumen der Roboter lauern tödliche Fallen auf Sie. In der Figur des Retters müssen Sie schießenden Blechkameraden ausweichen, Laserstrahlen umleiten, Kisten verschieben und vieles mehr, um sich den Weg zu Ihrem besten Freund zu bahnen. Mit jedem geglückten Rettungsversuch erhöht sich der Schwierigkeitsgrad des Spieles, das nächste Zimmer steht zur Lösung an.
Einmal einen Spiegel zum Umleiten der Laserstrahlen falsch herum gedreht und schon ist

man tödlich getroffen. Es bedarf einiges an Überlegung und Versuchen, um alle zehn Levels dieses Spieles zu bewältigen. Die Anzahl der Leben ist glücklicherweise unbegrenzt, so daß Fehlschläge nicht weiter tragisch sind - man stirbt nur einmal mehr! Eine Herausforderung für jeden, der nicht auf Baller- oder Jump & Run-Spiele steht, sondern mehr auf Spiele, die das logische Denkvermögen und die Vorstellungskraft beanspruchen. Die Grafik ist zwar nicht sonderlich aufregend, bei dieser Art von Spielen jedoch auch zweitrangig. Orginalität zählt!

PC-„Highlights" Disk 102

Nyet III

Suchtfaktor



Wer kennt es nicht aus Spielhallen oder vom Game Boy, das Spiel Tetris. Aber Nyet III ist ein völlig eigenständiges Spiel, das die Geschicklichkeit und das Denkvermögen des Spielers wesentlich mehr beansprucht als der Urvater dieses Spiels. Neben dem Hauptziel, das Spiel bis zum Ende durchzuspielen, müssen Sie außerdem möglichst viel Geld verdienen, um damit Hilfsmittel einzukaufen. Diese Hilfsmittel (Waffen) dienen dazu, schwierige Runden zu meistern.
Das Spielprinzip wurde von Tetris vorgegeben, die von oben herabfallenden Spielsteine so zu verschieben und zu drehen, daß beim Einfügen der Steine möglichst keine Lücken bleiben. Ist eine Reihe komplett ausgefüllt, dann verschwindet diese und die darüberliegenden Reihen rücken nach. Für jede Reihe gibt es Geld, je mehr Reihen auf einmal um so mehr Belohnung gibt es dafür. Jede Nyet III-Runde wird außerdem mit einem Geldbetrag extra honoriert. Haben Sie genügend Geld können Sie sich die verschiedensten Hilfsmittel kaufen, vom "Verlangsamer" bis zum "Umwandler" für Spielsteine gibt es alles was das Herz begehrt und das Spiel etwas einfacher macht. Das Besondere an diesem Spiel jedoch sind die verschiedenartigen Spielrunden. In der einen verschwinden einige Stücke einfach, in der nächsten werden alle Spielsteine beim Auftreffen unsichtbar. Von elektrischen Barrieren, die jegliche Spielplanung unmöglich machen, bis hin zu magischen Feldern, die die Steine in ganz andere Formen umwandeln, ist fast jede denkbare "Gemeinheit" vorhanden. Derjenige, der schon genügend Geld gesammelt hat, um Hilfsmittel kaufen zu können, kann sich glücklich schätzen, denn manchmal ist man der Verzweiflung nahe.
Haben Sie nun eine Runde, welche aus sechs verschiedenen Spielsituationen besteht, geschafft, so bekommen Sie eine Spezialaufgabe zugewiesen, die Sie annehmen oder ablehnen können. Nehmen Sie an, so haben Sie einen Spieleinsatz zu leisten. Nach erfolgreicher Absolvierung des Auftroges erhalten Sie einen Gewinn. Ein Spiel, das nicht langweilig wird. Denjenigen, die Tetris bisher nicht gerne gespielt haben, kann man nur sagen: "Nyet III? - Nicht immer, aber immer öfter".

PC-„Highlights" Disk 103

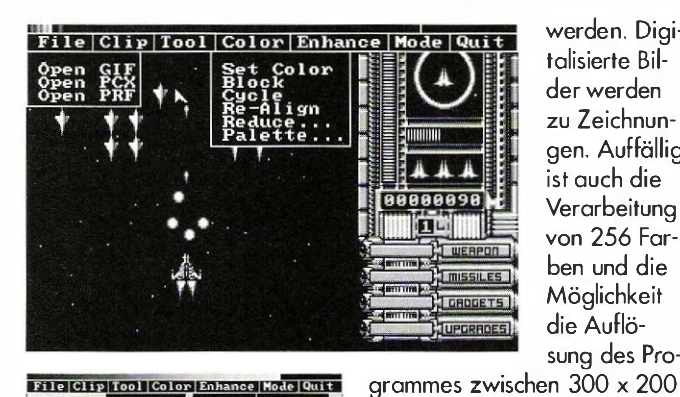
Spitzenprodukte im Grafikbereich

Billiger Pixelpinsel

Zur Vorstellung sollen drei reine Grafikprogramme und eine Spitzen-DTP Software kommen, die zeigen, daß man sehr wohl auch unter DOS hervorragende Ergebnisse erzielen kann. Das Preis-Leistungsverhältnis findet, wie so oft, seinesgleichen nur noch in teueren kommerziellen Produkten.

Improces

Wieder einmal zeigen amerikanische Autoren was unter DOS möglich ist. Ein überaus brillantes Programm wurde mit Improces bereits im letzen Jahr vorgestellt. Die zunächst einfach anmutende Oberfläche mit einem Pull Down-Menü, läßt sich beim Arbeiten immer weiter verzweigen. Dabei ermöglicht sie, neben den Stan-





dardfeatures eines Malprogrammes, den Zugriff auf trickreiche und teilweise ungewöhnliche, aber sehr schöne Routinen. Zum Beispiel kann man ein normales Bild in die Form eines Ölgemäldes verwandeln, indem Farben, Konturen und Kontraste angepaßt werden. Digitalisierte Bilder werden zu Zeichnungen. Auffällig ist auch die Verarbeitung von 256 Farben und die Möglichkeit die Auflösung des Programmes zwischen 300 x 200 und 1024 x 768 Punkten anzupassen. Leider stehen momentan nur vier Grafik In/Output-Formate (GIF, PCX, TGA, PRF) zur Verfügung.
Zusammenfassend gesagt handelt es sich hierbei um ein perfektes Tool zur Weiterverarbeitung und Verfälschung vorhandener Bilder. Eigene Kreationen sind mit dem entsprechenden künstlerischen Können möglich, aber oberflächenbedingt sind vom Handling Grenzen gesetzt.

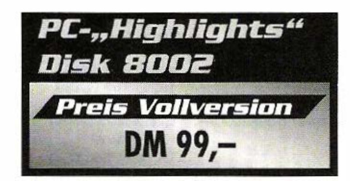
PC-„Highlights"
Disk 8001
Preis Vollversion
DM 79,–

Neopaint 2.0a

In die gleiche Richtung wie schon Improces geht ein brandneues Produkt der OSCS Software Development Inc.! In diesem pixel-orientiertem Malprogramm des alten Stiles wird bester Window-Einsatz mit ef-



fizienter Programmierung, Button-Technik und benutzerfreundlichem Design vermengt. Die meisten Funktionen liegen als anwählbare Buttons vor und verfügen ihrerseits über Untermenüpunkte die in einem Fly-Out-Menü sichtbar werden. Die selbstverständlich vorhandenen grafischen Standardfunktionen wie Kreis und Rechteck sind um etliche erstaunliche Zusätze und Arbeitserleichterungen erweitert worden. Zwölf Schriftsätze mit den dazugehörigen Attributen, Farbpaletten, Füllmuster, Zoom, Schere, Radiergummi, Stempel, Füllen, Pinseln, Feinzeichnen und vieles mehr, stehen zur Gestaltung des eigenen Kunstwerkes zur Verfügung.
Lassen sich Bilder höherer Auflösungen nicht auf einmal am Schirm zeigen, werden diese durch Balkenverschiebung oder durch Umschalten auf Vollseite sichtbar. Mehrere Bilder gleichzeitig in Bearbeitung zu halten, stellt genausowenig ein Problem dar wie die dazugehörende schnelle und speicherfreundliche Verarbeitung der Grafik (EMS- oder XMS-Unterstützung incl.). Die Kompatibilität zu anderen Programmen wird durch Ausgabemöglichkeit in GIF, TIF, PCX-Format gewährleistet.



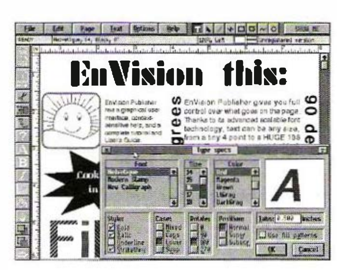
DeskTop Paint

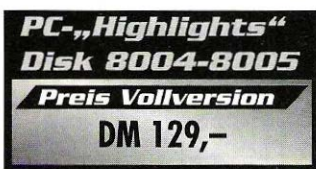
Ein Standard-Sharewareprogramm mit limitiertem Funktionsumfang aber einfachster Handhabung. Leider nur für Besitzer von bestimmten Grafikkarten wie Paradise, ATI, Trident, Tseng 4000 und Headland Video7. Zusatzspeicher egal ob Extended oder Expanded wird genutzt. Ein Bild kann in den Formaten PCX, GIF, TIFF und IFF mit bis zu 256 Farben eingelesen und bearbeitet werden. In ein vorhandenes Clipboard können Bilder oder Ausschnitte kopiert und separat verarbeitet werden.
Fazit: Für schnelles Editieren oder Ausschneiden ein geeignetes Tool, für weitergehende Grafikarbeiten nur begrenzt geeignet.

PC-„Highlights"
Disk 8003

Envision - DTP

Dieses DTP Programm arbeitet ausnahmsweise nicht mit Windows sondern in allen bekannten Auflösungen unter DOS. Dort aber auch mit Fenstertechnologie, Buttons und den anderen üblichen "Windows"-Eigenschaften. Die eigens für dieses Programm entwickelte Oberfläche zeichnet sich durch Geschwindigkeit, Zuverlässigkeit, Variantenreichtum und Übersichtlichkeit aus.
Stufenlose Skalierung, Drehungen, Copy & Cut Funktion, Lineale, Text/Grafik-Import und unzählige weitere Werkzeuge helfen bei der Gestaltung.
Der Aufbau von Dokumenten (bis zu 2.500 Seiten gleichzeitig in der Pro Version) erfolgt rahmenorientiert, was bedeutet, Sie ziehen einen Rahmen auf und lassen dann den Text einfließen. Nachträgliche Größen-, Inhalts- und Positionierungsänderungen sind jederzeit möglich. Abgerundet wird das Produkt von einer qualitativ hochwertigen Druckerroutine und Treibern für über 300 verschiedene Geräte, die selbst auf 9 Nadel Hardware Beachtliches vollbringen.
Kurz - das Beste auf dem Sharewaremarkt, bei weitem nicht das Schlechteste unter den Kommerziellen und das Ganze für nur DM 129.- in der Vollversion mit 40 Schriftsätzen, fertigen Cliparts etc...

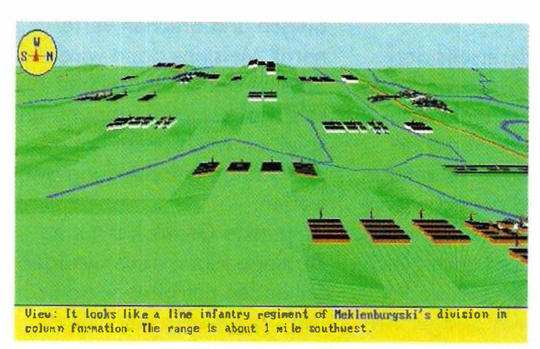




Napoleonics

Dreimal Bonaparte

Austerlitz, Borodino und Waterloo. Drei Schlachten, ein Feldherr: Napoleon!



Das Besondere an "Napoleonics" ist, daß die Gefechte ausschließlich aus der subjektiven Sicht des Befehlshabers gezeigt werden. Obwohl es dadurch nicht ganz einfach ist, überhaupt zu wissen, was auf dem Schlachtfeld geschieht, wird dadurch ein sehr realistisches Spielgefühl erzeugt - abgesehen natürlich von der Grafik, die die veschiedenen Regimenter nur als Quader unterschiedlicher Farbe darstellt. Allerdings muß gesagt werden, daß diese doch recht einfache Grafik ihren Zweck erfüllt: Man erkennt die Position und den Typ der Einheiten, durch Anklicken erhält man Details wie Formation, Befehlshaber und Regimentsbezeichnung.

Die Anweisungen werden in einer festgelegten Syntax eingetippt und sehen beispielsweise so aus: "Lancey, at 5 pm order 2 infantry divisions to attack the enemy 1 mile south of Hougoumont!" Der Parser von "Napoleonics" hat, wie der obige Befehl zeigt, einen umfangreichen Wortschatz und läßt somit recht detaillierte Anweisungen zu.

Peter Freunscht ■



Railroad Tycoon Deluxe

Großspurig

Kultautor Sid Meier war Ende der 80er Jahre maßgeblich an der Entwicklung eines Programms beteiligt, das auch heute noch begeistern kann. Die Rede ist natürlich von "Railroad Tycoon".

Nun hat man sich bei Microprose dazu entschlossen, dieses Meisterwerk auch technisch auf den neuesten Stand zu bringen. "Railroad Tycoon Deluxe" glänzt aber nicht nur durch eine hervorragende Auflösung, sondern vielmehr durch eine erhöhte Spielbarkeit und eine Vielzahl neuer Ideen. Besonders fallen da natürlich die neuen Szenarien ins Gewicht, üben sie doch einen starken Reiz aus und können selbst Veteranen noch einmal motivieren. Als ambitionierter Lokomotivführer kann man daher in Nord-, Süd-, Ost- und Westamerika an den Start gehen oder sein Glück gar in Europa und Afrika versuchen. Zu den territorialen Auswahlmöglichkeiten kommen noch die unterschiedlichen Zeitabschnitte, so daß den spielerischen Möglichkeiten keine Grenzen gesetzt sind. Das Anfangsjahrzehnt spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle, ist es doch verantwortlich für die Entwicklung der Züge. So kann man im Jahr 1890 beispielsweise auf sehr viel schnellere Lokomotiven zurückgreifen als in den Pionierzeiten 1830. Der Effekt: schnellere Züge bedeuten größeren Gewinn, da man die jeweilige Fracht in wenigen Stunden zum Zielbahnhof bringen kann. Andererseits darf man nicht vergessen, daß die allmählich einsetzende Industrialisierung eine Verschärfung des Wettbewerbs zufolge hat. Damit wird der Schwierigkeitsgrad langsam angehoben, wobei dieser aber auch gleich zu Beginn höher angesiedelt werden kann. Als blutiger Anfänger sollte man mit "Investor" beginnen, sich langsam zum "Financier" hocharbeiten, um schließlich die beiden schwierigsten Stufen "Mogul" und "Tycoon" zu erreichen.

Eine zwingende Verbesserung?

Spielerisch hat sich eigentlich nichts geändert. Als oberster Lokomotivführer muß man versuchen ein stolzes Imperium aufzubauen, das den drei Mitbewerbern deutlich überlegen ist. Hier lassen sich weder Verbesserungen noch Verschlechterungen verspüren, es ist einfach alles beim alten geblieben. Warum sollte man auch ein geniales Spiel auf Biegen und Brechen verfeinern? Meistens dann wird das Spiel in seiner Gesamtheit sehr viel komplizierter und unspielbar. Microprose hat also die richtige Entscheidung getroffen.

In punkto Grafik kann eine Aussage schon nach wenigen Sekunden getroffen werden. Die Darstellung von 640 x 480 Bildpunkten hat dem Spiel nicht nur gut getan, sondern war auch zwingend notwendig, wenn man sich den heutigen Stand der Technik in Erinnerung ruft. "Railroad



Die hohe Auflösung bietet dem Spieler eine völlig neue Detailstufe und offenbart winzige Kleinigkeiten.

Auflösung

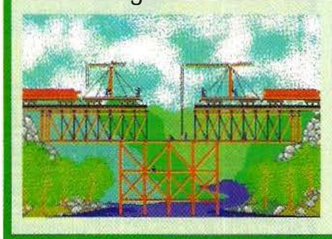




Besonders im Area-display fällt sofort auf, daß die neue Version über eine ausgezeichnete Auflösung verfügt. 640 x 480 Bildpunkte sorgen für die nötige Detailstufe, um wirklich jede Kleinigkeit auf dem Bildschirm zu erkennen. Besonders wichtig ist dabei, vorhandene Rohstoffe sofort zu sichten und auch noch richtig einzuschätzen. Wieviel Tonnen Kohle kann ich aus diesen Bergwerken herausholen? Lohnt sich die Weiterverarbeitung? Wo ist das nächste Verhüttungswerk? Das alles läßt sich auf der neuen Karte etwas besser ausmachen, so daß nicht nur die Übersicht erhöht wird, auch die nervige Klickerei zwischen den verschiedenen Detailstufen wird deutlich eingeschränkt.

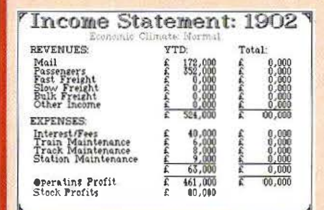
Zwischensequenzen

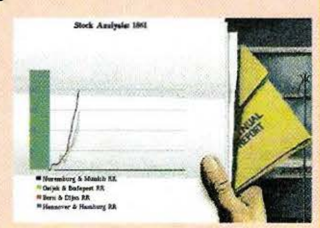
Die netten Zwischensequenzen, die bereits im Original beeindrucken konnten, wurden zwar verbessert, doch nicht in der Art, die man eigentlich erwartet hätte. Konnte der Vorgänger noch mit ansehnlichen Animationen aufwarten, so hat sich Microprose dazu entschlossen, den Nachfolger mit digitalisierten Standbildern auszustatten. Die Qualität ist beeindruckend und die Bilder an sich fangen die Stimmung auch sehr gut ein, doch werden sich Liebhaber des etwas älteren "Railroad Tycoons" vielleicht die mit Hochdruck arbeitenden Schienenleger zurückwünschen. Geschmacksache.





Neue Analyse





Jeweils zum Jahresende wird die "Fiscal Period" noch einmal beleuchtet. Im direkten Nachfolger werden zahlreiche Statistiken angeboten, wobei vor allem die Erfolgskurve ins Auge sticht. Gerade Freunde des ungeschlagenen "Civilization" werden diese Option zu schätzen wissen, kann man doch mit ihrer Hilfe die eigene finanzielle Lage ausreichend einschätzen. Ansonsten werden noch die bekannte Gütermenge und evtl. erreichte Rekorde auf den Bildschirm geworfen.



Tycoon" kann in seiner Urfassung ohnehin nur die Nostalgiker unter den Computerfans begeistern, "Railroad Tycoon Deluxe" kann allerdings jedem anderen Programm das Wasser reichen und hebt sich in diesem Genre sogar durch enorme Detailgenauigkeit hervor. Einziges Manko: die Spielgeschwindigkeit ist nicht mehr ganz so flott wie beim großen Vorgänger. Verbessert wurden auch die Soundeffekte, jedoch dröhnen manche Signale etwas lautstark aus den geschundenen Boxen.

Fazit: "Railroad Tycoon Deluxe" spricht mehr die Neukäufer an und weniger die Spieler, die schon zu den Anfangszeiten des PC-Spielemarkts aktiv waren. Wer "Railroad Tycoon" schon besitzt, kann sich den Kauf jedoch auch einmal durch den Kopf gehen lassen, bietet Microprose doch die Möglichkeit eines Updates an. Gegen Einsendung von DM 70,- und der Originalsoftware erhält man dann ein hervorragendes Programm, das sich technisch nicht vor Konkurrenzprodukten verstecken muß.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

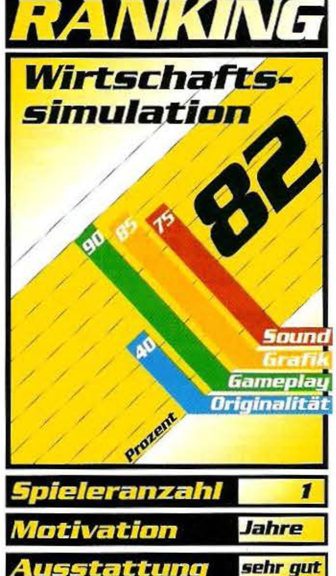
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 7MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Microprose

MUSTER von Hersteller



Spieleranzahl	1
Motivation	Jahre
Ausstattung	sehr gut
Preis/Leistung	gut

Super Cauldron

Aus dem Hexenkessel

Eine kleine Hexe ist die letzte Hoffnung des Königreichs Cauldron. Steuern Sie sie durch gefährliche Höhlen, dunkle Wälder und tiefe Schluchten, immer auf der Suche nach der Macht, das Böse zu vernichten.



Hexerei? Super Cauldron ist zwar kein Hit, aber immerhin unterhaltend und kurzweilig. Farbenfrohe Grafiken inklusive.

Die Story von "Super Cauldron" ist, wie bei den meisten Jump & Runs eher nebensächlich. Die kleine Hexe Zmira wird von den Bewohnern des Landes Cauldron dazu auserkoren, zwölf Sprüche zu finden, die den bösen Zauberer, der das Land unter seine Kontrolle gebracht und alle Leute versklavt hat, zu vernichten. Sie sind nun diese kleine Hexe und müssen einen dunklen Wald, Felder, eine Stadt und ein düsteres Schloß durchqueren, bis Sie am Ende dem Oberbösen persönlich in die Augen blicken können, um ihn zu vernichten. Natürlich dürfen auch geheime Räume und Gänge nicht fehlen, in denen Sie Extras finden können, die Ihnen helfen, den zahlreichen Feinden den Garaus zu machen. Die Sprüche, die Sie erst noch finden müssen, sind aber nicht nur reine Angriffssprüche, sondern auch Sprüche zum Erschaffen einer kleinen Plattform oder einer magischen Treppe, damit Sie Bonusobjekte erreichen können, die außerhalb Ihrer Reichweite liegen.

Goldig und gut animiert

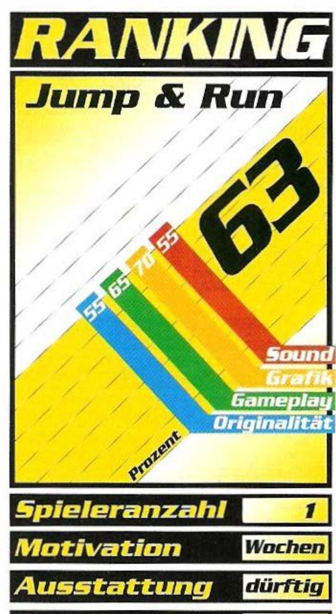
Die kleine Hexe springt wunderbar animiert durch die Gegend, dabei scrollt die Landschaft in einer Qualität mit, die man auf dem PC zumindest in kommerziellen Spielen nur selten sieht. Hin und wieder findet sich auch ein Hexenbesen, mit dem sich die Hexe unbeschwert in die Lüfte erheben kann, sei es, um bereits genannte Bonusgegenstände zu erreichen oder um sich eines gar zu garstigen Feindes zu entledigen. Die Feinde können natürlich auch mittels Zauberkraft, nein nicht getötet, sondern in harmlose, grüne Frösche verwandelt werden. Die Angriffszaubersprüche reichen dabei von einfachen Steinen und Feuerbällen über starke Bowlingkugeln bis hin zu einem Blitz, der so stark ist, daß ihre Zauberenergie nach einem einzigen Schuß vollständig verbraucht ist. Die Sprüche können, je nachdem wie lange man den Feuerknopf drückt, in der Stärke bzw. Reichweite variiert werden.

Hex, Hex, kopier mich nicht!

Super Cauldron ist, zumindest für PC-Verhältnisse, ein wirklich gelungenes Jump & Run. Der einzige Wermutstropfen ist, daß Titus eine Technik des Kopierschutzes aufflammen läßt, die viele schon für ausgestorben hielten: die Keydisk. Für den normalen Spieler, der sich das Spiel gekauft hat, ist es eine Zumutung, jedesmal wenn er es spielen möchte, eine Keydisk aus dem Schrank zu kramen, obwohl das Spiel auf der Festplatte installiert ist. Von dem Aufwand, der entsteht, wenn man z. B. eine Cola aus Versehen über die Diskette schüttet und die Keydisk somit in die ewigen Jagdgründe entfleucht, wollen wir hier gar nicht sprechen.

Lars Geiger ■





Blue Force

Der blaue Engel

Er hat in den 80er Jahren für Sierra die Police-Quest-Serie entwickelt und ist der "Daddy" von Sonny Bonds, dem coolsten aller kalifornischen Gesetzeshüter. Jim Walls bleibt zwar in der Adventure-Hochburg Coarsegold, ist aber seit neuestem für Konkurrent Tsunami tätig.

Wer schon jemals mit Jessie Baines und den anderen zwielichtigen Ganoven aus seinen früheren Spielen zu tun hatte, weiß, daß "Jimbo" größten Wert auf eine möglichst authentische Darstellung des Polizistenalltags legt. Da muß jede Bewegung sitzen und jedes noch so unbedeutende Formular ist säuberlich auszufüllen. Auch bei seinem neuen Hauptdarsteller Jake Ryan schlägt Sankt Bürokratius gnadenlos zu. Der junge Polizist merkt bereits an seinem ersten Arbeitstag im sonnigen Jackson Beach, daß er beim minimalsten Fehltritt zukünftig Unfallberichte tippen darf.
Doch zunächst fährt er auf seiner schnittigen Kawasaki 1000 Police Special durch das Stadtgebiet des Urlaubsortes, um nach dem Rechten zu sehen. Mittels Funkgerät und den entsprechenden Radiocodes kann jederzeit ein Kollege herbeigerufen werden, der dann in brenzligen Situationen unterstützend eingreift.
Daß die Vorschriften durchaus ihren Sinn haben, erweist sich bereits bei seinem ersten brisanten Fall, bei dem der vorzeitige Gebrauch der Schußwaffe das Schicksal von Jake besiegeln würde. Auf einer schneeweißen Luxusyacht riskiert er bei einer Entführung Kopf und Kragen. Wie man solche Angelegenheiten im Land der unbegrenzten Möglichkeiten löst, zeigen wir Ihnen unter der Rubrik "Protokoll eines Geiseldramas".

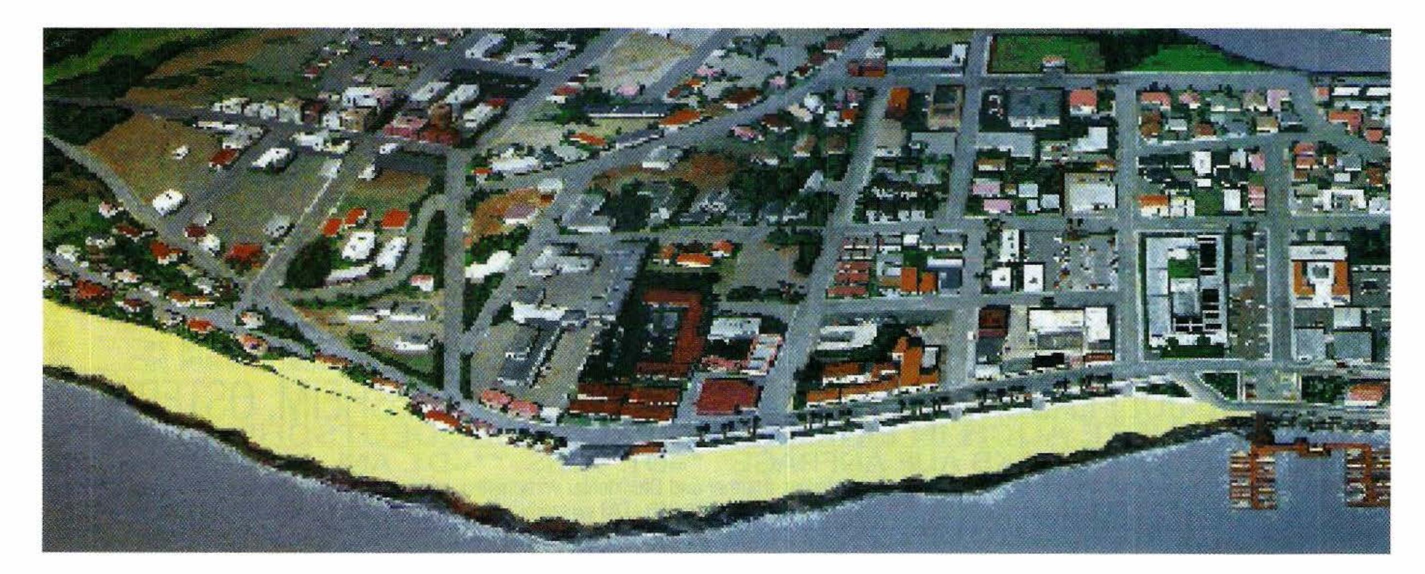
Omas Liebling

Jake lebt seit zehn Jahren bei seiner Großmutter in einem hübschen Häuschen am Stadtrand. Der traurige Hintergrund: Im Jahre 1983 wurden seine Eltern, John und Jackie Ryan, auf brutale Weise im elterlichen Wohnzimmer ermordet. Für den kleinen Jake, der die grausame Szene unmittelbar mit anschauen mußte, war dies ein solcher Schock, daß er heute noch von Tagträumen geplagt wird. Der Vater war Lieutenant bei der hiesigen Police Station. In dessen Fußstapfen trat schließlich auch der Sohnemann. Er hat sich fest vorgenommen, die Mörder, die niemals gefaßt werden konnten, ausfindig zu machen und hinter Gitter zu bringen. Dabei kann er sich auf die tatkräftige Mithilfe seines besten Kumpels Lyle Jamison verlassen, der sich seitdem um ihn kümmert. Leider verläuft Lakes Werdegang als Gesetzeshüter etwas anders als er erwartet hat: Bereits am zweiten Tag seines Streifendienstes wird er von einem rücksichtslosen Sportwagenfahrer erfaßt und schwer verletzt. Nach dem Krankenhausaufenthalt nutzt er den unfreiwilligen Urlaub, um weiteres Material über die näheren Zusammenhänge des Blutbades zu sammeln. Mit seinem Privatmotorrad düst er von einem Schauplatz zum anderen, verhört Zeugen und sucht nach Beweismitteln. Wie in amerikanischen TV-Serien ergeben die zahlreichen Indizien ein immer klareres Bild von den Vorgängen in jener Sommernacht. Dabei kommt er schließlich auf die Spur eines großangelegten Waffenschmuggels, bei dem eine kleine Insel vor der Küste in den Mittelpunkt seines Interesses rückt.

Easy Rider

Auch wenn es sich bei einem Tsunami um das japanische Wort für gigantische Wellenbewegungen handelt, waren die bisherigen Programme eher stille Wasser. Jetzt wird zum ultimativen Rundumschlag ausgeholt, indem Jim Walls aus seinem reichen Erfahrungsschatz aus 15 Jahren

Jackson Beach - Am Bootssteg treffen sich die oberen Zehntausend und in den dunklen Gassen allerhand Halunken. Mit der Karte können Sie sich einen Überblick verschaffen.



Protokoll eines Geiseldramas



Nach einem Funkspruch von der Zentrale findet Jake am Hafen einen mißhandelten Jungen vor, den eine Passantin entdeckt hat. Nach ihrer Aussage hält der Kidnapper auf einem der Boote dessen Mutter gefangen.



Kurze Zeit darauf trifft ein Kollege ein, mit dem er die Yacht betritt. Da niemand öffnet, laden die zwei Cops ihre Waffen und dringen in den Innenraum ein.



Der Bösewicht hat seinen Revolver auf den Kopf des Opfers gerichtet und fordert die Polizisten auf, die Pistolen fallen zu lassen.



Die junge Frau fleht die beiden in Todesangst an, den Forderungen des Verbrechers nachzukommen.



Sein Partner verliert die Nerven und wirft seine Waffe auf den Boden.



Ryan versucht stattdessen, den Geiselnehmer mit Worten zur Aufgabe zu bringen, was ihm schließlich auch gelingt.



Dem Täter werden Handschellen angelegt, er wird gründlich durchsucht (wobei u. a. ein Springmesser und sein Ausweis ans Tageslicht kommen) und anschließend ins Gefängnis gebracht.

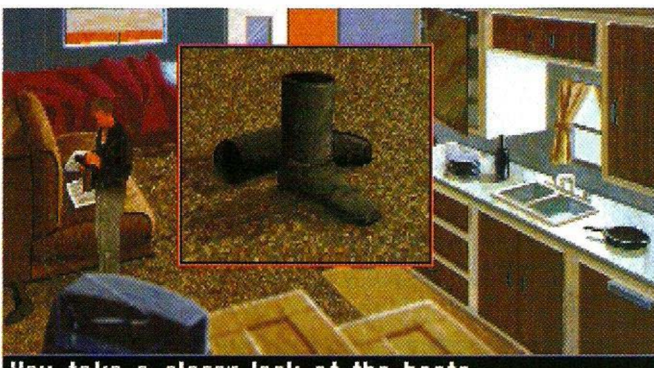


Im Kittchen muß schließlich ein Vordruck ausgefüllt werden, wobei ihm die Informationen des Personalausweises dienlich sind. Anschließend liefert Jake noch die sichergestellten Beweisstücke auf dem Revier ab.



Dienst einige Anekdoten zum besten gibt. Sie steuern Jake mittels Mauscursor durch die Gegend. Besteigt er seinen Feuerstuhl, müssen Sie ihn zuerst zu seinem Gefährt hinführen, den Zündschlüssel umdrehen und erst dann wird eine Panorama-Ansicht von Jackson Beach eingeblendet. Dieser an sich immer gleiche Vorgang ist für den Fortgang der Geschichte ohne jede Bedeutung und erweist sich als zuverlässiger Motivationskiller. Trotz der an sich recht großen Stadt können nur wenige Gebäude angepeilt werden. Neben Polizeistation, Gefängnis, Bar, Bowling-Center, Boutique, Hafen, einem Bürogebäude und dem sogenannten "Child Protective Services" stehen nur noch die eigenen vier Wände für kriminalistische Untersuchungen zur Verfügung.

Das oberste Gebot bei Blue Force: Jedes neue Bild sollte genauestens unter die Lupe genommen werden. Meist übersieht man mikroskopisch kleine Zettelchen, die irgendwo an der Wand hängen. Viel verkehrt machen kann man bei diesem Spiel aber nicht: Es gibt nur einen Lösungsweg und der nächste logische Schritt drängt sich meist unmittelbar auf. Nur in Ausnahmefällen müssen Sie nach der "Trial-and-Error"-Methode etwas experimentieren.



Filmreife Animationen

In die Kulisse der Stadt wurden einzelne Szenen, vor allem Darstellungen der jeweils "sprechenden" Person, integriert, die mit Schauspielern auf Video aufgenommen und dann ins Spiel übertragen wurden. Normalerweise ist man solche grafischen Spielereien am ehesten von CD-ROM-Programmen gewohnt, aber die TSUNAMI-Entwickler zeigen, daß dies in beeindruckender Qualität auch ohne weiteres mit einer Festplatte machbar ist. Ehrensache, daß Meister Jim eine dezente Nebenrolle als Angestellter im "City Jail" bekommen hat. Alle anderen Bilder sind ebenfalls gut gelungen und tragen viel zur Atmosphäre bei, auch wenn manchmal die Farben angesichts der Möglichkeiten einer VGA-Karte etwas blaß wirken. Einige animierte Zwischensequenzen, z. B. die erwähnten Alpträume, bringen Abwechslung ins Geschehen.

In Sachen Musik kommen die Soundbastler aber auf keinen grünen Zweig. Zum wiederholten Male wird nur die übliche Dutzendware aufgetischt, so daß man die Dudelei am besten ganz abstellt und stattdessen Jan Hammers "Miami Vice Theme" nebenher laufen läßt, um ein angemessenes akustisches Ambiente zu schaffen. Soundeffekte scheinen auch nicht eine besondere Stärke der TSUNAMI-Studios zu sein - weder Pistolenschüsse noch das Aufheulen der Kawasaki klingen realistisch. Schmerzlich vermißt wird hingegen die inzwischen schon standardmäßige Sprachausgabe, die besonders Blue Force gut zu Gesicht gestanden hätte.

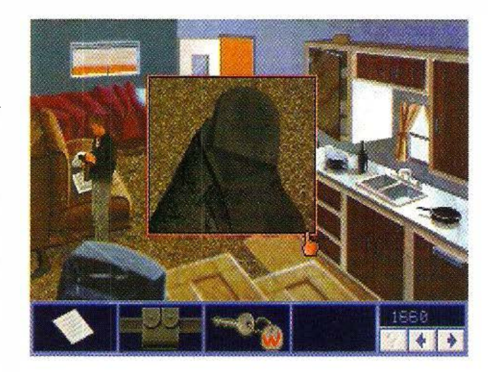
Witzige Details

Jake setzt sich nur mit Mausunterstützung in Bewegung. Ein Druck auf die rechte Maustaste öffnet ein Menü in Form eines Polizei-Abzeichens und Sie können sich für eine der recht eingeschränkten Tätigkeiten (Laufen, Anschauen, Nehmen, Reden) entscheiden. Die aufgenommenen Gegenstände werden übersichtlich im Inventory präsentiert. Im Options-Menü kann der aktuelle Spielstand gespeichert und geladen werden. Leider werden nur acht Felder angeboten, was angesichts der Tatsache, daß Jake bei einer unvorsichtigen Vorgehensweise rasch das Zeitliche segnen kann, nicht gerade viel ist.

Erwähnenswert sind neben der recht originellen Ausdrucksweise der Kalifornier einige Gags, die ab und zu eingestreut wurden. Beispielsweise kann Ryan junior zu Beginn seinen Computer nicht benutzen, da Oma Frannie gerade die Harddisk optimiert. Gelingt es ihm schließlich, einen Blick auf das Gerät zu werfen, laufen Demo-Versionen für Ringworld, Protostor und Wacky Funsters ab. Allerdings sollten Sie sich dadurch nicht von den wirklich relevanten Datenbeständen dieses PCs ablenken lassen.

Wenn man Blue Force mit den bisherigen Jim-Walls-Spielen vergleicht, ist die TSUNAMI-Produktion aus technischer Sicht ein klarer Rückschritt. Ob das Game die Charts stürmt, ist ebenfalls fraglich, denn Police Quest 4 ist bereits angekündigt und wird aller Voraussicht nach den langweiligen Teil 3 "The Kindred" weit hinter sich lassen. Auf jeden Fall ist dieses Adventure nur etwas für Adventure-Novizen, denn die Rätsel sind für jeden halbwegs erfahrenen Spieler ein Klacks.

Petra Maueröder ■



Angewählte und wichtige Gegenstände werden nah herangezoomt. Dadurch wirkt das Spiel noch lebensechter.



Prehistorik 2 - Back to Hungerland!

Abenteuer in der Steinzeit

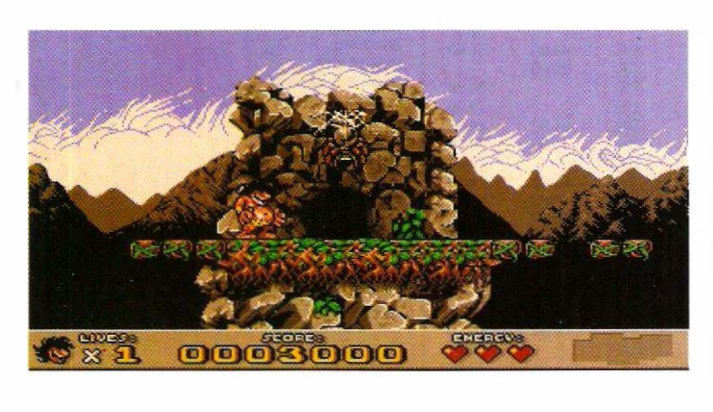
Vor vielen, vielen Millionen Jahren lebten Sie auf unserer Erde. Viel konnte man bis heute noch nicht über die Neandertaler und ihre über die ganze Welt verstreuten Artgenossen in Erfahrung bringen. Nur bei einer Sache ist man sich heute sicher: sie hatten einen ungeheuren HUNGER!



Der Neandertaler und seine Gegner sind grandios animiert. Die Schildkröte ist dabei eine der kleinsten Gefahren.

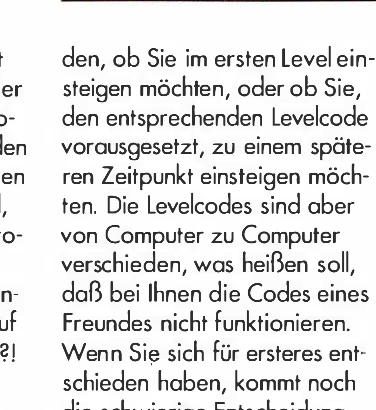
Als Prehistorik, der Held dieses Spiels, das letzte Mal seinen prähistorischen Kühlschrank öffnete, traf ihn fast der Schlag. Hatte dieser widerliche Gorilla doch wieder sein ganzes Futter geklaut. So etwas kann ein Höhlenmensch natürlich nicht hinnehmen. Und so schnappt sich Prehistorik seine Keule aus der Ecke und macht sich auf die Jagd, etwas Eßbares zu finden.

Schon beim Öffnen der Verpackung erlebt der geneigte Spieler hautnah, daß bei Prehistoriks scheinbar nie der Wohlstand ausgebrochen ist. Lediglich zwei Disketten und ein Poster befinden sich in der Verpackung. Doch halt, bei näherem Hinsehen entpuppt sich das Poster als gelungener Versuch, die Umwelt zu schonen. Auf der Rückseite wurden nämlich die Spielanweisungen untergebracht. Und die sind, wir sind ja schließlich in Europa, auch gleich in vier verschiedenen Sprachen vorhanden. Was man doch alles auf ein Poster bekommen kann!?!



Let´s have a Party ...

Bevor man sich nun in das Spielgeschehen stürzen kann, offenbart sich, daß Titus Software auch bei diesem Spiel nicht auf einen Key-Disk-Kopierschutz verzichten konnte. Endlich im Hauptmenü angelangt, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie im ersten Level einsteigen möchten, oder ob Sie, den entsprechenden Levelcode vorausgesetzt, zu einem späteren Zeitpunkt einsteigen möchten. Die Levelcodes sind aber von Computer zu Computer verschieden, was heißen soll, daß bei Ihnen die Codes eines Freundes nicht funktionieren. Wenn Sie sich für ersteres entschieden haben, kommt noch die schwierige Entscheidung des Schwierigkeitsgrades auf Sie zu. "Beginner" bzw. "Expert" unterscheiden sich aber nur am Verhalten der Gegner, die eigentlichen Levels bleiben im Aufbau gleich.
Im Spiel, die Hand zuckt bereits in Richtung Lautstärkekontrolle der angeschlossenen Stereoanlage, kommt der große "Schock": Der Sound ist super! Rhythmische, oft wechselnde Melodien untermalen das Spiel auf außergewöhnlich gute Weise. Auch die Soundeffekte sind von ähnlicher Qualität. Auf dem Bildschirm steuern Sie nun einen putzigen Neandertaler, der springen, mit seiner Keule schlagen und auf einem Bein stehend in die weite Ferne gucken an. Auf seinem Weg durch die verschiedenen Levels, die ihn über Berge, einen tiefen Wald und eine Eiswüste im Schloß (oder auch Fleischvorratskammer) führt, muß sich der Neandertaler tapfer seiner Haut erwehren. Affen, Spinnen, Drachen, Raubvögel und Pinguine trachten ihm nach dem Leben und ziehen ihm nach einem Kontakt eines seiner drei Energieherzen ab. Wenn Prehistorik alle drei Herzen verloren hat, muß er ein Leben lassen. Die obligatorischen Endgegner dürfen natürlich auch nicht fehlen, vom Riesenaffen bis zum magischen Baum mit Gehirn und Fäusten ist alles vertreten.



Geschenke und Waffen...

Selbstverständlich dürfen in keinem guten Jump & Run die Extrawaffen fehlen, und auch hier ist es nicht anders. Prehi-



storik hat am Anfang nur seine schwache, aber schnell zuschlagende Keule bei sich. Im weiteren Verlauf des Spiels findet er noch einen großen Hammer, eine mächtige Waffe, die aber nicht ganz so schnell ist wie die Keule. Als weitere Waffen gibt es noch Wurfäxte und die gewaltige, wirbelnde Axt, die gleichzeitig die stärkste und langsamste Waffe der Steinzeit ist.
Und damit Prehistorik auch etwas davon hat, die ganzen Monster zu vertrimmen, finden sich hin und wieder auch regelrechte Geschenke auf dem Bildschirm. Wenn Prehistorik nacheinander eine Gabel, ein Messer und einen Löffel aufsammelt, verwandeln sich alle Feinde kurzfristig in NAHRUNG! Ein äußerst schmackhafter Effekt! Im ganzen Spiel verteilt befinden sich hin und wieder auch Buchstaben, die zusammengesetzt das Wort "Bonus" ergeben. Wenn Sie alle fünf Buchstaben gefunden haben, so fällt ein großer Bonus vom Himmel, der Ihnen satte 100.000 Punkte einbringt.

Fliegen ist der Menschheit Traum ...

Als ganz besondere Gabe sind an einigen Stellen im Spiel auch kleine Drachenflieger versteckt, mit denen Prehistorik auf höhere Plattformen gelangen kann. Doch vor den Spaß und das Genießen weiterer Fressalien haben die Programmierer den Schweiß gesetzt, denn dieser Drachenflieger verlangt aufgrund seiner sehr eigenwilligen Steuerung einiges an Geschick.

Wie bei fast allen Action-Spielen ist das Ziel des Spieles natürlich, mit möglichst vielen Punkten in den letzten Level zu kommen. Bei Prehistorik sind an vielen Stellen geheime Bonusräume und ähnliches versteckt, in denen sich wahre Punktemassen finden lassen. Diese Punktemassen kommen natürlich in Form von Hamburgern, Pommes (mit leichter Werbung natürlich), Eisbergen und natürlich Kühlschränken. Nach einer bestimmten Anzahl von Punkten erhalten Sie natürlich auch das heiß ersehnte Extraleben gutgeschrieben.

Jump, Jump - Hurra!

"Prehistorik 2" ist DAS Jump & Run auf dem PC überhaupt. Superanimationen, ein regelrechter Ohrwurmsound und ein genialer Spielwitz machen dieses Programm zu einem Highlight. Die Zeit der sehnsüchtigen Blicke in Richtung Amiga und Konsolen ist vorbei, nun heißt es zugreifen solange der Vorrat reicht.

Lars Geiger ■

Neandertal buchstäblich genommen: Beim Sturz in unendliche Tiefen vergeht auch dem Mutigsten das Siegerlachen. Mit wehendem Haar geht's bergab...





Tornado

Der Wirbelwind

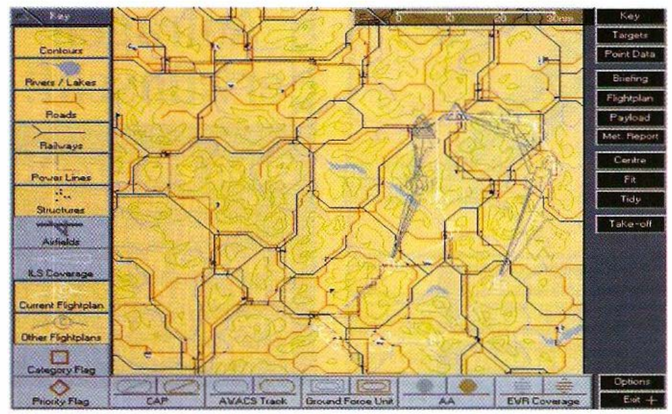
Endlich ist es soweit. Nach mehr als einem Jahr nach den ersten Ankündigungen landet die High-End-Flugsimulation Tornado des englischen Softwarehauses Digital Integration in den heimischen Rechnern. Vollgepackt mit unzähligen Funktionen und einem umfangreichen Missionsplaner dringt er in die Hoheitsgebiete der angestammten Flugsimulationen ein.



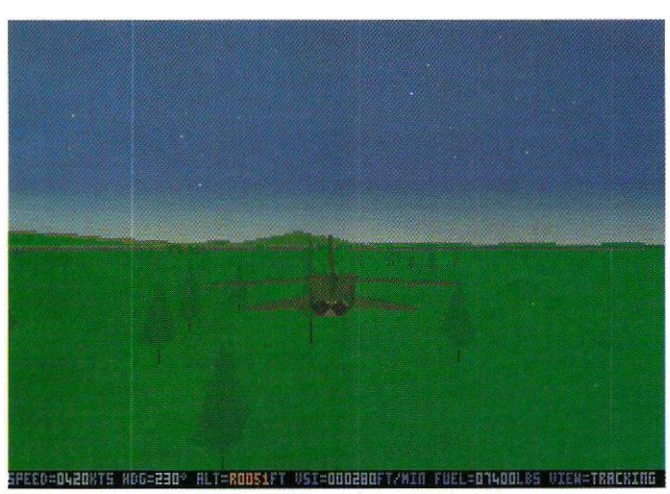
Der Missionsplaner ist die zentrale Komponente in Tornado. In einer bisher noch nicht erreichten Tiefe können Sie Missionen bis ins letzte Detail planen. Bei dem Zusammenstellen einer Flugroute zahlt sich die wirklich gelungene Benutzeroberfläche aus. Einfach per Maus werden alle nötigen Daten eingetragen. Eine Zoomfunktion und eine Steuerung per Icons versteht sich von selbst. Neben allen nur erdenklichen Landschaftsdaten (Konturen, Flüsse, Seen, Verkehrswege, Bauwerke etc.) sind umfangreiche Daten über Truppenbewegungen enthalten. Ein Profil des Flugplanes, diverse Einstellungen der Wetterdaten und ein Beladungs-Check Ihrer Maschine machen den Missionsplaner zur absoluten Referenz bei den High-End-Fliegern. An dieser Stelle kann nur auf wenige Funktionen eingegangen werden, da eine umfangreiche Beschreibung doch den Umfang dieses ersten Tests sprengen würde.

Endlich im Cockpit

Nach unzähligen Einstellungen sitzen Sie endlich im Cockpit des Tornados. Auch hier sehen wir uns zahlreichen Instrumenten und Funktionen gegenüber. Dabei unterteilt sich das Cockpit in den Bereich des Piloten und des Navigators. Per Tastatur schalten Sie zwischen den beiden Sichten hin und her. Die Instrumentenausstattung ist ähnlich wie bei anderen Fliegern. An dieser Stelle sei nur auf zwei Besonderheiten hingewiesen. Der Tornado bietet bei seiner Komplexität eine Vielzahl von Autopilot-Funktionen. Digital Integration beschränkt sich nicht nur auf das Ein- und Ausschalten des Autopiloten, sondern man geht einen Schritt weiter. Die Funktionalität des Autopiloten reicht von einer automatischen Schubkontrolle bis hin zu einer Bodenverfolgung oder einem Flugfolgemodus, der selbständig dem eingegebenen Kurs folgt. Sie werden diese Möglichkeiten im Kampfgetümmel zu schätzen lernen. Die zweite Neuerung ist das Anvisieren von Zielen auf dem Radar per Maus. Eine wirklich hilfreiche Verbesserung im Cockpit.
Ebenfalls neu ist das variable Schwenken der Flügel, was natürlich durch den Flugzeugtyp bedingt ist.
Bei den Sichten aus dem Cockpit hat man sich nur auf die beiden Seitensichten und auf zwei Frontsichten (normal und erhöht) beschränkt. Auf eine Padlock-Sicht, wie man Sie aus anderen Flugsimulationen kennt, hat man leider verzichtet. Aber gerade diese Einstellung ist im Lufteinsatz ein unverzichtbares Hilfsmittel.



Die Landkarte gibt Aufschluß über die territorialen Begebenheiten und muß vor jedem Flug studiert werden, um unliebsamen Überraschungen vorzubeugen (links); im Cockpit ist allerhand geboten, die Funktionen sind kaum überschaubar, für einen Simulationsfreak eine Pracht (oben).



Die Außenansicht ist bei anderen Simulationen sicherlich spektakulärer, doch einem richtigen Simulationsfreak wird das wenig erschüttern. Er legt ohnehin mehr Wert auf realistisches Gameplay und ausführliche Funktionen. Hier spielt der „Tornado" natürlich ganz oben mit.

Und was sehen Sie draußen?

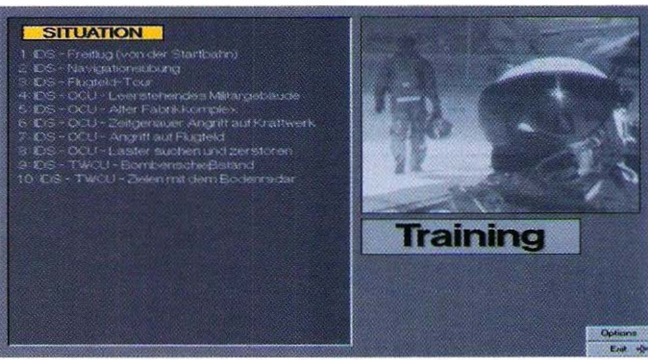
Da der Tornado hauptsächlich für den Tiefflug eingesetzt wird und sich der Pilot häufig in Bodennähe aufhält, hat man sich bei Digital Integration sehr große Mühe gegeben, alle Landschaftsdetails bis ins Letzte abzubilden. Unzählige Gebäude, Fahrzeuge und Baumgruppen fliegen in einer beachtlichen Auflösung an einem vorbei. Leider hat man sich bei der Umsetzung des Landschaftsprofils und der Bewölkung nicht so viel Mühe gegeben. Hier trifft man wieder auf quadratische Gebilde mit sehr einfachen Farbabstufungen, was ein wenig den guten Eindruck schmälert. Hier hat man schon bessere Landschaften bei der Konkurrenz gesehen.

Details haben ihren Preis

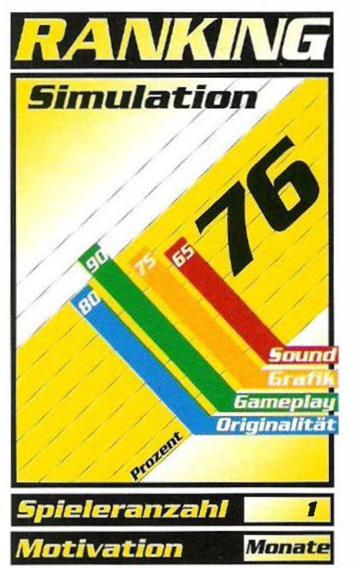
Was man bei den bekannten High-End-Simulationen schon kennt, hier macht der Tornado keine Ausnahme. Nur die beste Hardware-Ausstattung läßt die Simulation zu einem ruckfreien Spaß werden. Sie sollten schon einen 386er oder besser einen 486er Ihr Eigen nennen. Eine schnelle Grafikkarte und genügend Arbeitsspeicher für einen Cache-Speicher sind ebenfalls zu empfehlen. Für den klanglichen Genuß ist eine Soundkarte notwendig und wer total begeistert von der klanglichen Untermalung ist, kann sich den Soundtrack zum Tornado noch zusätzlich auf einer CD bestellen.

Das neueste Produkt von Digital Integration reiht sich nahtlos in die Reihe der High-End-Simulationen ein. Wer nur das schnelle Vergnügen sucht, wird mit dem Tornado wenig Freude haben. Nur der Fan von absolut realistischen Jet-Simulationen kommt hier auf seine Kosten.Wer darüber hinaus nach mehr sucht, für den steht noch ein Zwei-Spieler-Modus bereit. Per Modem oder Nullmodem können Sie so den Tornado zu zweit auf zwei miteinander verbundenen Rechnern genießen. Sie sehen, Sie werden sich wohl Tage und Monate mit dieser Simulation beschäftigen müssen, um alle Möglichkeiten von Tornado kennengelernt zu haben. Es gibt momentan wohl kaum eine Jet-Simulation, die eine solche Bandbreite von Missionen und taktischen Komponenten bietet.

Wilfred Lindo ■







Ishar 2 - Messengers of Doom

Drogen im Phantasyland

Die Geschichte der Ishar-Saga scheint auf Masse statt auf Klasse hinzuweisen, da erst vor einem Jahr der erste Teil erschien. Aber auch zwischen den beiden Ultima Underworlds lag keine allzugroße Zeitspanne - was der Qualität des zweiten Teils nicht unbedingt schadete.

Nachdem im ersten Teil der böse Krogh mit seiner Anhängerschaft aus der Zitadelle des Bösen besiegt war, erlebte der Inselstaat Ishar eine Zeit des Wohlstands und des Friedens. Doch wie in den Ländern der Rollenspiele üblich, geschah auch in Ishar das Unvermeidliche: Vom Wohlstand angezogen, bevölkern bald unzählige zwielichtige Gestalten das Land. In Ishar handelt es sich um einen dunklen Dämon, der zusammen mit seinen Gefolgsleuten einen Drogenring aufbaut. Nicht nur des schnöden Mammons wegen - der Dämon will nach und nach die gesamte Bevölkerung zu abhängigen, willenlosen Werkzeugen machen, um die totale Macht und Kontrolle an sich zu reißen. Doch glücklicherweise stellt sich ein tapferer Kämpfer dem Dämon entgegen, um ihn zusammen mit vier Freunden auf einer der sieben Inseln aufzutreiben und dem Drogenmißbrauch ein Ende zu bereiten.

Der Händler nimmt eine wichtige Rolle ein (oben); skurrile Gestalten versperren den Weg (links).

Viel Handlung...

Der Spieler ist (sofern er keine Gruppe aus dem ersten Teil zur Verfügung stehen hat) ganz auf sich allein gestellt. Nach und nach findet man auf der Wanderschaft einige Personen, die in die bis zu fünf Personen umfassende Gruppe aufgenommen werden können. Doch nicht allen Charakteren kann man trauen - es gibt Spione des Dämon, heimtückische Mörder, Junkies, Lügner und Feiglinge, aber natürlich auch ehrliche Kämpfer. Die Handlungsmöglichkeiten sind anfangs noch recht groß, lediglich an bestimmten Punkten bleibt nur noch eine Möglichkeit offen, was den Spieler auf unauffällige Weise in die umfangreiche Story zwängt. Auf den sieben Inseln sind nach und nach einige Puzzels zusammenzufügen, um schließlich den dunklen Dämon bekämpfen zu können. Doch der Weg zu diesem Ziel ist steinig: Unzählige Gegner unterschiedlichster Rassen stellen sich den Helden in den Weg, in gefährlichen Wäldern, Sümpfen, Wüsten und Gebirgen müssen Hinweise auf den Aufenthaltsort des Dämons gefunden werden. In mittelalterlich anmutenden Städten können neue Gefolgsleute rekrutiert, Waffen gekauft und die neuesten Gerüchte aufgeschnappt werden. Vor allem das letztere erweist sich oft als hilfreich, da das riesige Spielareal sonst Punkt für Punkt durchsucht werden müßte. Auch die Magie kam nicht zu kurz: Über 40 neue Zaubertränke stehen den Magiern in der Truppe zur Verfügung, mit denen so ziemlich jeder Wunsch erfüllt werden kann.

...aber keine Überraschungen

Wie nach der kurzen Entwicklungszeit nicht anders zu er-



Die Gruppe trifft im Verlauf des Spiels auf zahlreiche Monster. Hier ein gewaltiger Steingolem.

warten, sind die Unterschiede zum ersten Teil nur in Details zu finden, Silmarils legte das Hauptaugenmerk auf eine gute Story und ein überzeugendes Gameplay. Der Sound ist wieder relativ unauffällig ausgefallen, die düstere Atmosphäre des Spiels wird dadurch aber bestens unterstrichen. Klangeffekte, wie z. B. das Abschießen eines Pfeils, wirken unecht und sind recht mager verteilt. Die Grafik hingegen ist verbessert worden, sowohl im Detailreichtum als auch in der durch sie verbreiteten Stimmung. Im allgegenwärtigen Nebel verblassen entfernt liegende Objekte, die Gegner, Gebäude und sogar die Bäume gliedern sich hervorragend in das Bild ein. Ein gleitender Übergang zwischen Tag und Nacht wurde natürlich auch nicht vergessen. Ein dickes Manko weist "Ishar 2" allerdings auf: Im Gegensatz zu vielen Rollenspielen, die das Bild aus der Augenperspektive darstellen, sind die Grafiken nicht flüssig. Bewegt man sich also über die Oberfläche, wird Bild für Bild neu aufgebaut, auch die Gegner springen von Punkt zu Punkt. Hoffen wir also auf "Ishar 3". Dies tut dem Spielspaß natürlich keinen Abbruch, zumal die gut durchdachte und leicht bedienbare Oberfläche dem Spiel eine erstaunliche "Arbeitsgeschwindigkeit" gibt. Der Zugriff auf die einzelnen Funktionen erfolgt am besten mit der Maus, aber auch Tastatur oder Joystick sind beeindruckend gut geeignet. Die meisten Handlungen werden mit Menüs oder Knopfleisten gesteuert, gekämpft wird durch bloßes Anklicken der vorher ausgewählten Waffen - was zwar keinerlei taktische Finessen zuläßt, aber dem Actionliebhaber mehr als recht sein dürfte.

Fazit: "Ishar" 2 stellt genau das dar, was man von einem zweiten Teil erwartet: Keine großen Veränderungen in der Technik, aber eine völlig neue Story mit gutem Handlungsablauf auf neuen Schauplätzen. Gerade wer den etwas behäbigen Spielmodus gängiger Rollenspiele (wie Ultima und Nachahmer) nicht als das Nonplusultra empfindet, wird an "Ishar 2" Gefallen finden. Der mäßige Schwierigkeitsgrad, das große Spielareal und vor allem die unterschiedlichen Charaktereigenschaften der Gruppenmitglieder machen das Spiel für lange Zeit interessant.

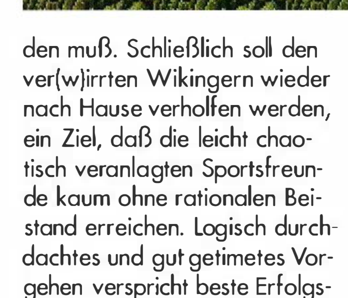
Harald Wagner ■



The Lost Vikings

Drei Mann in einem Boot

Selbst die Wikinger vor gut tausend Jahren erkannten bereits, daß Arbeitsteilung im Team viele Vorteile mit sich bringt. Mit Hilfe der drei lustigen Nordmänner gelang es Interplay auf geniale Weise Komponenten aus Jump & Run, Shoot'em Up und Strategie zu vereinen.



An einem friedlichen Tag beschloß Erik mit seinen Freunden auf die Jagd zu gehen. Doch wie so oft trügt der Schein, denn das fröhliche Trio wird ohne Vorwarnung aus ihrer harmonischen Umwelt gerissen und findet sich alsbald in einer sehr merkwürdigen Umgebung wieder. Tatsächlich beschloß der verrückte Außerirdische XY1-12-6 diese komischen Kreaturen seiner Sammlung aus semiintelligenten Lebewesen einzuverleiben. Doch Erik und seine Kumpanen haben da auch noch ein Wörtchen mitzureden.



Charade ohne Gnade

Die drei nehmen wirklich keine Rücksicht auf die Lachmuskulatur. Nach einer anwenderfreundlichen Eingewöhnungsphase nehmen Schwierigkeit und Länge der einzelnen Levels beständig zu, so daß neben dem Bauch auch schon einmal der Kopf zu Rate gezogen werden muß. Schließlich soll den ver(w)irrten Wikingern wieder nach Hause verholfen werden, ein Ziel, daß die leicht chaotisch veranlagten Sportsfreunde kaum ohne rationalen Beistand erreichen. Logisch durchdachtes und gut getimetes Vorgehen verspricht beste Erfolgschancen.

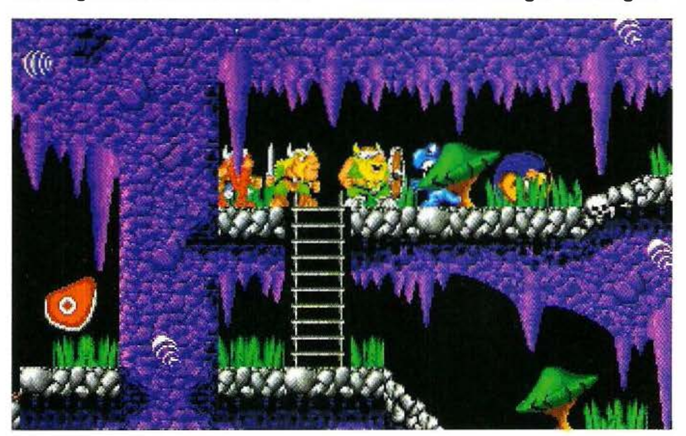
Teamarbeit

Jeder der drei Nordmänner ist ein Spezialist auf seinem Gebiet, dafür aber gleichzeitig ein riesen Versager in allen gewöhnlichen Lebenslagen. In der Gemeinschaft allerdings erfüllen sie sämtliche Voraussetzungen für ein Allround-Talent. Fachtrottel Baleog mag zwar der einzige sein, der schreckliche Monster mit Bogen und Schwert für immer beseitigt, aber selbst ein kleines Hinderniß wie eine schmale Schlucht ist für ihn unüberwindbar. Dem Spieler fällt die Direktion aller drei Helden gleichzeitig zu, die zu einem wahren Problem avancieren kann. Durch harmonisches Zusammenwirken lassen sich jedoch selbst schwierigste Stellen nach Plan lösen.

Denkspiel?

Das gesamte Spiel ist in mehrere Stages unterteilt, die sich wiederum in einige Levels glie-





Die drei lustigen Wikinger müssen Teamgeist beweisen, um die zahlreichen Levels zu bewältigen und in ihr geliebtes Skandinavien zurückzukehren.



Der grimmige Baleog

Auch der Ur-Ur-...-Urgroßvater von Robin Hood war schon eine wahre Kämpfernatur und ein gefürchteter Bogenschütze. Wenn er nicht gerade seinen Hobbies Bodybuilding und Bowling frönt oder mit seinen Kumpanen aus der Söldnertruppe "Bloody Mary" um die Wette schlürft, unterstützt er Erik und Olaf auf ihren Raubzügen. Als wilder Streiter schenkt er der Verteidigung seines eigenen Lebens nicht einen Gedanken, doch er hat gelernt sich hinter Olafs Schild in Sicherheit zu bringen, falls es mal wirklich brenzlig wird. Durch seine körperliche Überlegenheit stellt er außerdem immer wieder eine provozierende Arroganz zur Schau, die ihn weniger beliebt macht. Sein großes Vorbild bleibt Schwarzenegger, dem er um jeden Preis nacheifert.

Der dicke Olaf

Mit Humor und Gemütlichkeit schlägt sich Olaf durch das Leben. Seine 160 kg Lebensgewicht lassen ihn immer wieder als unerschütterlichen Fels in der Brandung erscheinen. Aber selbst Olaf legt eine gewaltig athletische Ader an den Tag, er ist nämlich Meister im Para-Sailing. Seine Gedanken befassen sich meistens mit großen Gelagen, bei denen er sich richtig den Bauch vollschlagen kann. Aber selbst in einer so erfreulichen Situation würde Olaf nie daran denken, seinen Schild auch nur eine Sekunde aus der Hand zu geben. Solange er seine derben Scherze für sich behält, sind alle seine Freunde glücklich über die hilfreiche Gesellschaft. Vor allem, wenn er den gefährlichsten Ungetümern trotzt und sie zurücktreibt. Besonders Olaf möchte wieder möglichst schnell nach Hause, da er befürchtet, er könnte das Erntedankfest verpassen.

Der schnelle Erik

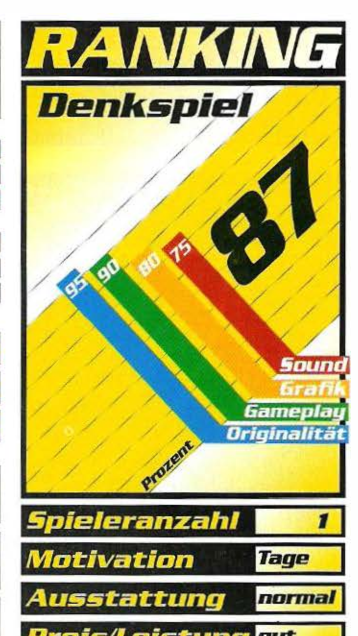
Unser Rotschopf muß in seiner Kindheit zu viele Roadrunner-Cartoons gesehen haben. Seine Laufgeschwindigkeit ist zumindest im Vergleich zu den anderen, eher gemütlichen Wikingern wirklich phänomenal. Außerdem ist er der einzige, der leicht genug ist (ein Spargel mit nur 80kg) seine Pfunde mit einem gewaltigen Satz vom Boden zu wuchten. Auch seine Liebe für Fast Food drückt seine Schnellebigkeit aus, die hin und wieder zu einem üblen Verlust seiner Geduld führt. Nebenbei ist er noch selbsternannter Anführer des Trios, denn seinem unglaublichen Dickkopf, mit dem er sogar Mauern einrennen kann, will niemand widersprechen. Trotz des ekelhaften Fußpilzes, ist Erik ein ganz netter Kerl, dessen blendende Ideen die Gruppe schon aus so manch verzwickter Lage befreiten.

dem. Im Raumschiff hat man sich beispielsweise mit schießwütigen Robotern, glubschenden Außerirdischen, Anti-Grav-Feldern, Aufzügen und Elektrobarrieren auseinanderzusetzen. Im krassen Gegensatz dazu steht natürlich die Steinzeit...
Die Steuerung per Tastatur ist denkbar einfach und für jedermann zu bewältigen. Auf diese Art werden nicht nur die Wikinger gelenkt, sondern auch ihre Spezialfähigkeiten eingesetzt und nützliche Gegenstände weitergereicht. Bevor sich die Spaßvögel jedoch endlich in den nächsten Level bewegen, lassen sie noch gehörig Schwachsinn vom Stapel, der zumindest ein Schmunzeln entlockt. Am relativ ordentlichen Sound läßt sich nicht nörgeln, die große Stärke von Lost Vikings liegt jedoch in der asterixähnlichen Comicgrafik. Mit wehenden Bärten und überproportional großen Nasen verfällt jeder der drei von Zeit zu Zeit in witzige Zwischenanimationen und wird in punkto Qualität höchstens vom butterweichen Scrolling übertroffen.

Alexander Geltenpoth

Hinter Olafs mächtigem Schild kann Baleog gut geschützt seine Gegner mit Pfeilen spicken.





Lothar Matthäus

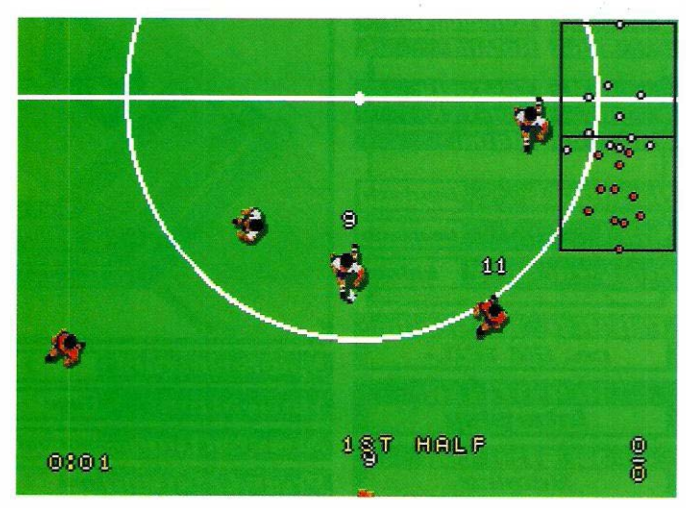
Schuß und Tor

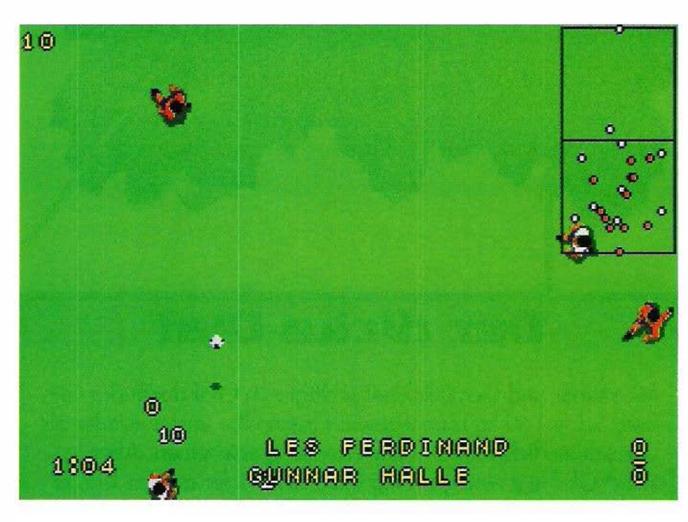
Obwohl Bayern München im letzten Moment noch einmal die Meisterschale an die Kollegen aus Bremen abgeben mußte, hat Lothar Matthäus im vereinigten Fußballdeutschland immer noch die Fans auf seiner Seite. Der "Torminator" aus dem fränkischen Städtchen Herzogenaurach wird in Zukunft auch auf dem PC in Aktion treten.

Die Basis für "Lothar Matthäus - Die interaktive Fuballsimulation" stellt Oceans "The FA Premier League Football" dar, das in England bereits in aller Munde ist. Die englische Version verfügt selbstverständlich nur über die inländischen Vereine und Spieler, so daß man sich sofort dazu entschlossen hat, die betreffenden Namen auszutauschen. In der deutschen Fassung kann man also auf die kompletten Daten der Bundesligasaison 1993/94 zurückgreifen. 18 Mannschaften kämpfen aber nicht nur um die heißbegehrte Meisterschale, sondern auch um den nationalen und internationalen Pokal. In den UEFA-Cup kommt man allerdings nur, wenn man sich nach der Saison dafür qualifiziert hat - selbst einem Fuball-Laien ist das bestimmt nichts Neues. Neu ist hingegen die Möglichkeit, die Darstellung nach eigenem Belieben zu verändern. So kann sowohl vertikal als auch horizontal gespielt werden, wie man es bisher nur



Um erfolgreich zu sein, muß man die taktischen Möglichkeiten voll ausschöpfen.







vom Amiga-Hit "Goal!" kannte. Tritt man gegen den Computergegner an, so kann man zwischen zehn unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden wählen, um sich langsam und stetig zu verbessern. Apropos Verbesserung. Auch die Spieler können in ihren Eigenschaften verändert werden, um Stärken und Schwächen optimal in die verschiedenen taktischen Erwägungen einzubinden.

Bleibt nur noch das Schußrepertoire. Hier werden Kopfbälle, Fallrückzieher und satte Volleyschüsse präsentiert. Über den flexiblen Radarbildschirm kann man sich den nötigen Überblick verschaffen, um einen wunderschönen Paß zu schlagen. Wird dieser auch noch mit einem sehenswerten Torschuß vollendet, so ist es Zeit für die Replayfunktion. Nach einer spektakulären Aktion kann man nämlich mit Hilfe der Zeitlupe noch einmal den gesamten Ablauf genießen. Grafik und Sound zeigen sich noch nicht von ihrer besten Seite und sind bestimmt noch verbesserungswürdig. In Ansetzen macht "Lothar Matthäus" aber schon einen ansehnlichen Eindruck. Warten wir´s ab.

Oliver Menne ■



Wing Commander Academy

Weiterbildung

Achtung Kilrathikiller: Für alle intergalaktischen Katzenhasser hat Origin soeben das neueste Produkt in der Wing Commander-Serie unter dem Titel 'Wing Commander Academy' angekündigt.



Das texanische Softwarehaus hat mit der Ankündigung dieses Programms für Oktober des Jahres selbst die eingefleischte WC-Fangemeinde ins Schleudern gebracht, denn ursprünglich sollte Privateer die nächste Folge in der Wing Commander-Serie sein. Um es gleich vorwegzunehmen: Privateer wurde bis Weihnachten zurückgestellt. Damit bis dahin aber keine Langeweile aufkommt, wurde WCA entwickelt. Das Spiel hat im Gegensatz zu seinem Namensvetter keine filmähnliche Story, sondern ist vielmehr ein "Mission Builder", d. h. man entwirft seine eigene Kampfmission, und ab geht die Katzenhatz. Hier wurde sowohl an den ausgebufften WC-Profi als auch den blutigsten Anfänger gedacht. Die Mission kann ein einfacher Sonntagnachmittag-Spazierflug oder ein Weltraumkampf mit allen Finessen sein. Die Benutzeroberfläche wurde elegant im Wing Commander-Stil gehandhabt und ist kinderleicht. Durch Anklicken der einzelnen Objekte werden Minen und Asteroiden gewählt und in der Spielumgebung plaziert. Navigationspunkte können auf dieselbe Weise angewählt werden, und nachdem man sich der tatkräftigen Unterstützung eines oder mehrerer Kameraden versichert hat, wählt man



sein bevorzugtes Schiffsmodell und rüstet es mit Waffen aus. Außer dem eigenen Fighter können auch die der Begleitpiloten frei gewählt werden. Anschließend wendet man sich in gleicher Weise der Oppositionspartei zu.

Eine weitere Funktion mit dem Namen "The Gauntlet" (zu Deutsch: der Fehdehandschuh) schickt dem Piloten eine Angreiferwelle nach der anderen entgegen, wobei der Schwierigkeitsgrad und der Aggressionsfaktor mit jedem Ansturm zunehmen. Die selbstgeschneiderten Missionen können auf Diskette gespeichert und mit Gleichgesinnten getauscht oder auf Bulletin Boards geladen werden. Wobei es jedem freisteht, aus purer Gehässigkeit absolut unmögliche Szenarios zu entwerfen und nonchalant darauf hinzuweisen, wie einfach diese Mission doch sei.

Origins geheimes Werkzeug

WCA ist beileibe keine sensationelle Neuentwicklung, sondern schlicht und einfach der Spielgenerator (oder Game Engine), mit dem die Schlachten für WC1, WC2 und die Missionsdisketten entworfen wurden. Die Grafiken entsprechen genau dem Original, die digitale Sprachausgabe wurde integriert und die Weltraumschlachten verlaufen vom Ablauf her nach dem gleichen Schema. Aber gerade darin liegt der Reiz des Spiels. Hier ist man sein eigener "Master of the Universe" und jeder, der vom Original nicht genug kriegen konnte, kann nun zeigen, was er wirklich auf der digitalen Weltraumpfanne hat. Gleichzeitig hat Origin auch indirekt ein Statement gemacht: Mit der Veröffentlichung Ihres "Game Engines" zum kommerziellen Gebrauch ist wohl kaum mit einem Wing Commander Teil 3 im bekannten Stil zu rechnen. Den kann sich nun jeder selbst basteln.

Markus Krichel ■

In der Akademie kann man wirklich jede Kleinigkeit verändern (oben); auch im All stehen zahlreiche Optionen offen, hingegen ist das eigentliche Spiel unverändert geblieben (links).



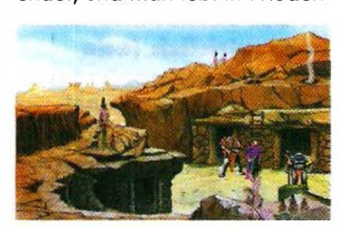


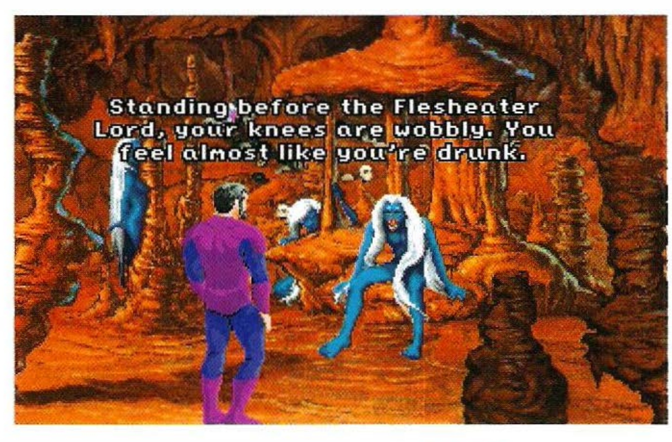
Ringworld

Broken Rings

Die Auftaktprodukte Wacky Funsters und Ringworld vom neuen Softwarehaus Tsunami konnten schon im Frühjahr "bestaunt" werden. Während eine CD-ROM Version von Wacky Funsters mehr als absurd wäre, könnte man auf dem Massenspeicher der neuen Generation gut noch ein paar Features für das ansonsten nur mittelmäßige Ringworld unterbringen.

Irgendwann, in einer sehr weit entfernten Welt, spielt sich die Geschichte dieses Adventures ab. Die Kriege der Menschheit gegen die Spezies der Kniz sind schon lange beendet, und man lebt in Frieden





miteinander. Doch die letzte technische Errungenschaft, das Raumschiff Hyperdrive II, gibt neuen Anstoß zur Konfrontation. Eine außerirdischen Rasse, die Kzinti, sind im Besitz eines nahezu identischen Schiffs. Einziger, aber gravierender Unterschied ist die Tatsache, daß die Kzinti-Version bis an die Zähne mit neuen Superwaffen ausgerüstet wurde, während der irdische Raumgleiter gänzlich unbewaffnet ist. Ihre Aufgabe ist es, der Rüstungs-Eskalation Einholt zu gebieten. Dafür schlüpfen Sie in die Rolle des Söldners Quinn, der zusammen mit einem Kämpfer der Kzins aufbricht, um das ganze Universum vor der drohenden Gefahr zu retten.

Wie viele andere Hersteller spart auch Tsunami bei den Umsetzungen für CD ROM.

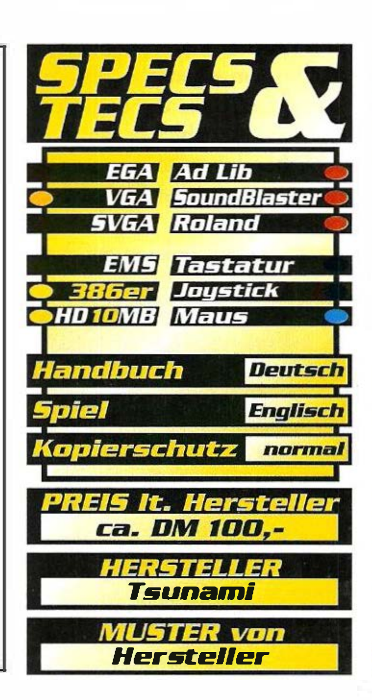


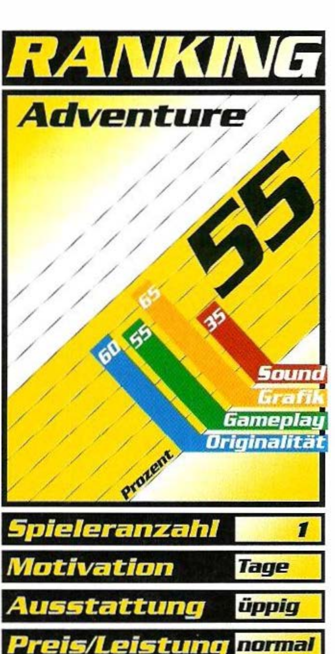
Mit Spannung erwartet, erschien die Weltraum-Saga Ringworld - Revenge of the Patriarch im ersten Quartal des Jahres. Basierend auf den Science-Fiction-Novellen des preisgekrönten Autors Larry Niven, bietet es Ultra-Kurzweile und leichte Adventure-Schonkost. Mit seinen Mängeln im Grafik- und Soundbereich wurde es aber schon bald in die Schublade der Ladenhüter gepreßt. Die Möglichkeit, das Spiel auch als CD-ROM-Version auf den Markt zu bringen, wäre also eine günstige Gelegenheit, die Qualität des Produkts zu verbessern, um so auch die letzten Spötter Lügen zu strafen.

Thomas Brenner ■

CD Spezifisches

Die Silberling-Version wurde 1:1 von der Disketten-Release übernommen. Um die verbleibenden 500 MB nicht im Sande verlaufen zu lassen, hat der Hersteller statt einiger Software-Features lieber den einfacheren Weg der Audio-Daten gewählt: Denn als zusätzliches Special bekommt der Multimedia-PC-Benutzer ein aufgezeichnetes Interview mit Ringworld-Autor Larry Niven (ca: 45 Min. in englischer Sprache!) und als Nonplusultra-Bonus ist auch noch der komplette Soundtrack zum Spiel in Roland MT-32 Qualität auf den Massenspeicher gebannt. Für die wenigen unter uns, die solch eine Edel-Soundkarte besitzen, bietet dies natürlich nur wenig Abwechslung. Eingefleischte FM-Sound-Benutzer werden aber zunächst andächtig dem Ohrenschmaus lauschen, um dann wohl doch auf die nächste Soundkarte im General-Midi-Format zu sparen. Trotz der genannten "Vorzüge" kann auch die CD-ROM-Version nur wenig begeistern. Zu viele "Kinderkrankheiten" im Bereich Tempo, Grafik und Sound lassen Ringworld gegen die harte Konkurrenz auf dem Adventure-Spiele-Sektor nur sehr blaß aussehen.

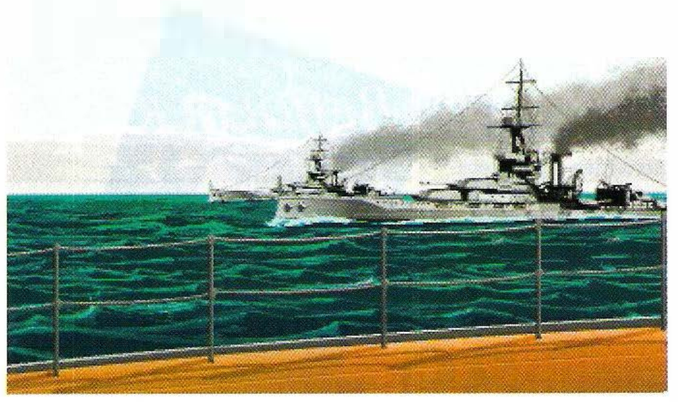


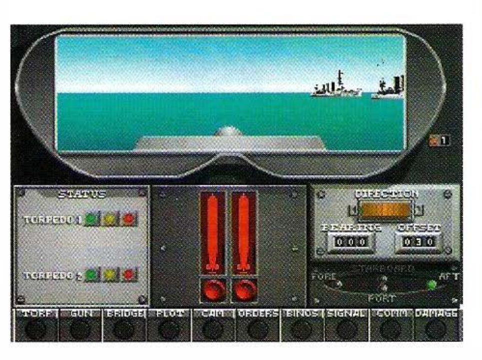


Jutland

Volle Breitseite

Die Magier der Software Sorcery warteten mit einem Strategiespiel neuester Technik auf. Mit digitalisierten Grafiken und hohem Spielniveau macht es eigentlich jedem Spaß, wenn 42.000 Tonnen Stahl seinen Kommandos gehorchen.





Daß Strategiespiele meist große historische Genauigkeit aufweisen, ist bekannt. Leider bewies sich die grafische Gestaltung der Spiele dieses Genres oftmals als sehr dürftig und entsprach keinesfalls dem Stand der Entwicklung. Doch Jutland erfüllt nun den Wunsch vieler Wohnzimmerstrategen: Denn es verbindet üppigen, historischen Hintergrund mit einer grafischen Aufbereitung, die State of the Art ist.
Als Szenario dienen die Marineaktivitäten im Atlantik zur Zeit des Ersten Weltkrieges. Wie gewohnt muß sich der Spieler zu Beginn entscheiden, welchen der beiden Opponenten er im Gefecht führen möchte. Zur Auswahl stehen die Deutsche Kriegsmarine und die Royal Navy. Zwar hat der Kommandierende bei Wahl der Navy mehr Schiffe zur Verfügung, aber dafür erweist sich die deutsche Flotte als widerstandsfähiger, so daß zu Beginn beide Seiten relativ ausgeglichen sind. Nachdem man sich mit ein paar Trainingsgefechten an die Bedienung des Spiels gewöhnt hat, kann man sich an strategisch schwierigere Operationen (Campaigns) heranwagen. Jutland bietet hierzu über 100 verschiedene Missionen mit historischen Hintergründen zur Auswahl an.
Während des Spiels kann sich der Seestratege auf dem Schiff an mehreren Orten aufhalten. Angefangen bei der Brücke und dem Navigieren über die Geschütze und der Zielzuweisung bis zur Schadensbehebung auf dem Schiff ist der Kommandant stets gefordert.
Die einzelnen Stationen des Schiffs laufen im Automatikmodus; erst wenn sich der Spieler in das jeweilige Geschehen einschalten möchte, kann er die Automatik deaktivieren. Jegliche Kommunikation und Befehlsgabe wird mit der Maus ausgeführt. Da man bei komplexeren Szenarien mit sogenannten Task-Forces, also Verbänden bis zu acht Schiffen operiert, ist es natürlich auch möglich, von Schiff zu Schiff umherzuschalten, um das jeweils gewünschte zu befehligen.
Mit Jutland setzt die Software Sorcery neue Maßstäbe in der Welt der Strategiespiele. Denn anspruchsvoller Sound und digitalisierte Grafiken lösen das PC-Gepiepse und die Einfach-Grafik früherer Spiele ab. Von nun an müssen sich die Hersteller strategischer Simulationen schon etwas anstrengen, um mit diesen Vorgaben standhalten zu können.

Thomas Brenner ■



Krieg auf dem Schachbrett; der Kapitän muß genau vorausplanen.

CD-Spezifisches

Da das Konkurrenz-Produkt, Burning Steel von SSI, schon im Winter letzten Jahres (auf Diskette) zu haben war, inszenierte man Jutland gleich als CD-ROM-Spiel. Damit hat man natürlich für Grafik und Sound nahezu unbeschränkte Möglichkeiten. So kann man sich eingespielter Digi-Filmsequenzen erfreuen und hört dazu auch noch einen makellosen Soundtrack, direkt von der CD. Falls Sie noch eine SoundBlaster oder Pro Audio Spectrum-Karte besitzen, verwöhnt Sie Jutland zusätzlich mit Sound-Samples und glasklarer Sprachausgabe.

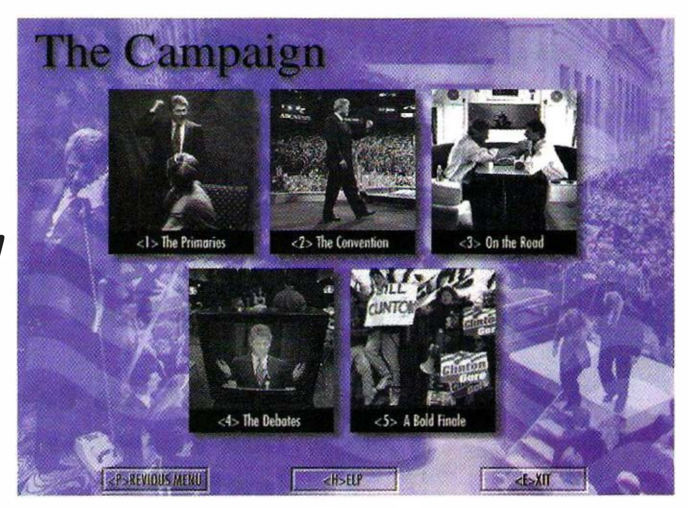




Clinton

Portrait of Victory

Endlich gibt es die heiß ersehnte Nachhilfe für deutsche Politiker und zukünftige Kanzlerkandidaten zum Thema Wahlkampf und Beliebtheit: Die CD "Clinton - Portrait of Victory" zeigt Bill Clintons erfolgreichen Weg zum Präsidenten der USA.



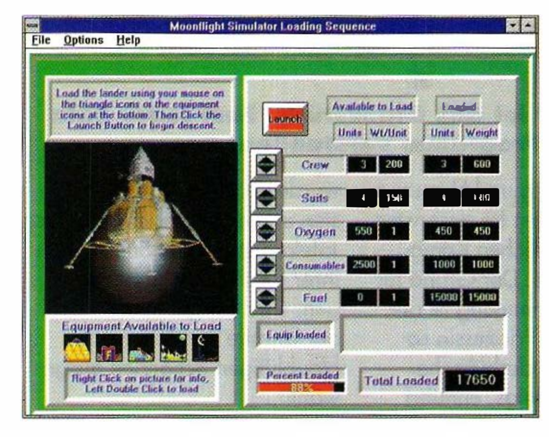
Unter den zahlreichen Journalisten und Fotografen, die Clinton in dieser Zeit auf Schritt und Tritt begleitet haben, hat sich ein Fotojournalist der Zeitschrift Time Magazin durch besonders interessante und stimmungsvolle Aufnahmen hervorgetan. Während des Wahlkampfes hat P.F. Bentley alle wichtigen Ereignisse mit seiner Kamera festgehalten, und viele seiner Bilder wurden auf der CD zu einem doch recht patriotischen Gesamtbild des Präsidenten zusammengefaßt. Die Präsentation der Grafiken wird von gesprochenen Erläuterungen und häufig auch von Originalreden Clintons begleitet, die er während des Wahlkampfes gehalten hat.
Die technische Seite der CD ist allerdings weniger berauschend, denn das Programm läuft - ganz unzeitgemäß - nur unter DOS, wo sich doch gerade unter Windows die Einbindung von Videoanimationen angeboten hätte. Daß dies möglich gewesen ist, beweist die ebenfalls auf der CD vorhandene Version für den Apple Macintosh, die neben Sprache und Fotos eben auch viele Videosequenzen bietet. Dafür werden aber auch keine größeren Ansprüche an die PC-Hardware gestellt: Ein einfacher 286er mit VGA- und SoundBlaster-Karte ist ausreichend. **Christian Späthe** ■



Return to the Moon

Mondlandung

Nichts hat die Menschheit in den 60er Jahren mehr in ihren Bann gezogen als der Wettlauf um die Eroberung des Mondes.



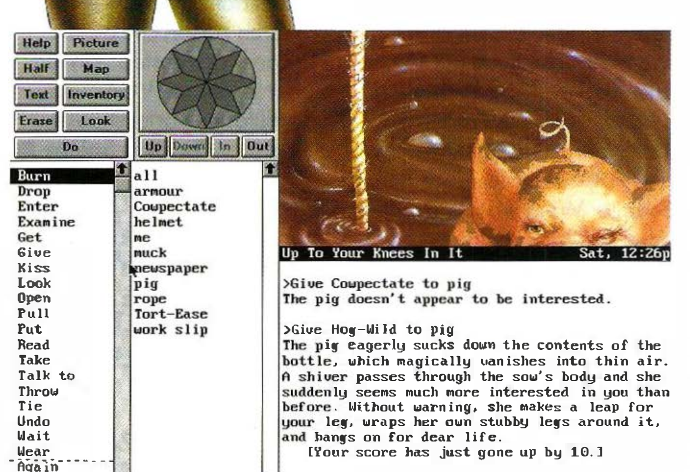
Als die Sowjetunion 1959 mit Lunar 2 den ersten unbemannten Satelliten auf den Mond schoß, dauerte es nochmals zehn Jahre, bis mit Neil Armstrong der erste Mensch den Mond betrat. Von der Eroberung des Mondes und dem Wettlauf zwischen der Sowjetunion und den USA handelt dann auch die CD "Return to the Moon". Um die CD nicht zu einem trockenen Geschichtskurs werden zu lassen, haben sich die Entwickler ein kleines Gimmick einfallen lassen und den Klassiker "Lunar Lander" aus der Mottenkiste geholt. Der Name "Moonflight Simulator" klingt natürlich wesentlich spannender, und wenn der Landeplatz jetzt sogar als Videoanimation mit Originalaufnahmen einer erfolgreichen Landung eingeblendet wird, läßt man sich gerne zu einem Probeflug überreden.
Im Vordergrund stehen aber die Programme "Lunar Atlas" und "LunaCorp Academy", die jeden noch so kleinen Krater beschreiben. Der "Lunar Atlas" ist eine Karte der erdzugewandten Seite des Mondes, auf der sämtliche Landeplätze von bemannten und unbemannten Raumfähren eingezeichnet sind. Zu den wichtigsten Missionen können weitere Informationen abgerufen werden, die als Audioclips oder als Videoanimation vorliegen. Zwar ist die Qualität der Videos nicht gerade berauschend, aber spannender als die meisten in MTV laufenden Videos sind sie allemal. Als eine Art MultiMedia-Quiz zum Thema Raumfahrt und Mondlandung kann man "LunaCorp Academy" bezeichnen. Zu zahlreichen Themengebieten werden Fragen gestellt, die je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich bewertet werden.
Christian Späthe ■



Eric the Unready

Comedy Adventure

Die schöne Prinzessin wurde entführt. Das ist ja nun nicht gerade die neueste Spielidee. Doch die durchwegs perfekte Realisierung des jüngsten Textadventures aus der amerikanischen Comedy-Schmiede bietet trotzdem ein Feuerwerk an Spielwitz.



Der Parser ist das Glanzstück. Fast jeder Satz wird vom Programm verstanden.

Aufregung und Unmut herrschen im ansonsten so friedlichen Königreich von Torus. Der Grund für die gereizte Stimmung ist die Tatsache, daß Prinzessin Lorealle, die wunderhübsche Tochter des Königs, entführt wurde. Doch anstatt die kühnsten und erfahrensten Ritter der Tafelrunde mit der Suche nach ihrer Lieblichkeit zu beauftragen, wird ausgerechnet Erich der Unreife zur Rettung der blaublütigen Schönheit ausgewählt...

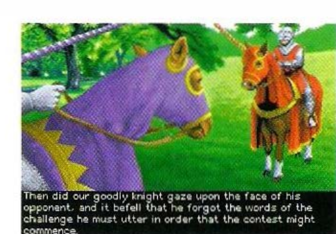
CD-Spezifisches

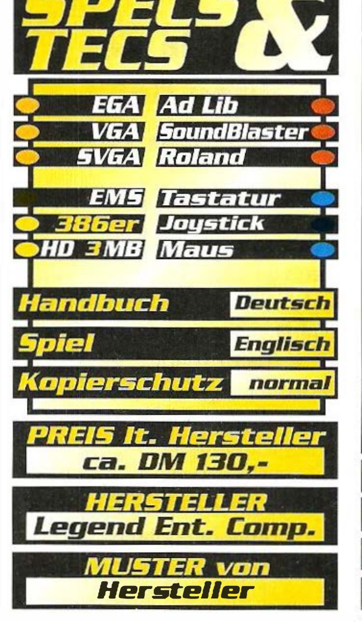
Legends geballte Ladung Heiterkeit, die schon im März dieses Jahres als Disketten-Version auf den Markt erschien, unterscheidet sich von der CD-ROM-Version nur durch einen erweiterten Grafik-Modus. Zusätzlich zur ursprünglichen Ausgabe wird jetzt auch noch eine Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten unter Verwendung von 256 Farben unterstützt. Ein Augenschmaus, den nur wenige Textadventures anbieten. Die komfortable Spielsteuerung mit dem ausgereiften (und überaus witzigen) Parser ließ auch bei der Disketten-Version schon keinerlei Wünsche offen. Da die Grafikauflösung bei einem Textadventure aber eher Nebensache ist, dürfte die neue Version nur für diejenigen interessant sein, die von der ursprünglichen Version noch nicht an den Rechner gefesselt wurden.

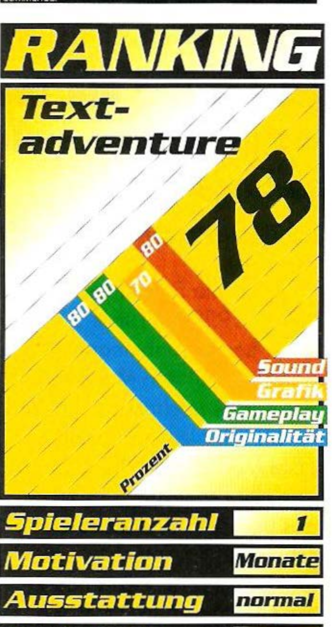
Das Herz eines Helden

Der Laie wird sich wundern, daß gerade dem Unfähigsten der gesamten kämpfenden Elite diese brisante Aufgabe anvertraut wird. Doch da hinter der Entführung ausgerechnet die böse Königin Morgana und ihr Liebhaber Sir Pectoral, seines Zeichens Oberbefehlshaber der ansässigen Ritterschaft, stehen, klärt sich dieses Rätsel schnell auf. Die Verschwörer wollen die Thronfolgerin verschwinden lassen, um nach dem Tod des Königs selbst die Herrschaft über das Land zu bekommen. Nach der Berufung Erics für die Suche, fühlen sich die beiden Kidnapper in Sicherheit, da niemand ernsthaft an den Erfolg dieses Megatolpatschs glaubt. Doch durch seine rostige Rüstung geschützt, und von der innigen Liebe zu seinem König und natürlich zu dessen Tochter getrieben, versucht Eric alles Erdenkliche, um seine Angebetete zu retten. Sind Sie in der Lage alle Gefahren zu bestehen und so die angebetete Prinzessin zu befreien?

Thomas Brenner ■







In das Gerangel der Vertreter des Königsspiels um die Auszeichnung "most powerful" oder "most beautiful" ist Bewegung gekommen. Denn die CD-Profis von Software Toolworks bringen mit dem Chessmaster 3000 das erste Multimedio-PC-Schachspiel auf den Markt. Neben der verbesserten Grafik, die auch eine neue 3D-Ansicht bietet, wurde vor allem das Thema Anleitung und Hilfestellung beim Spiel revolutionär überarbeitet.

Chessmaster 3000

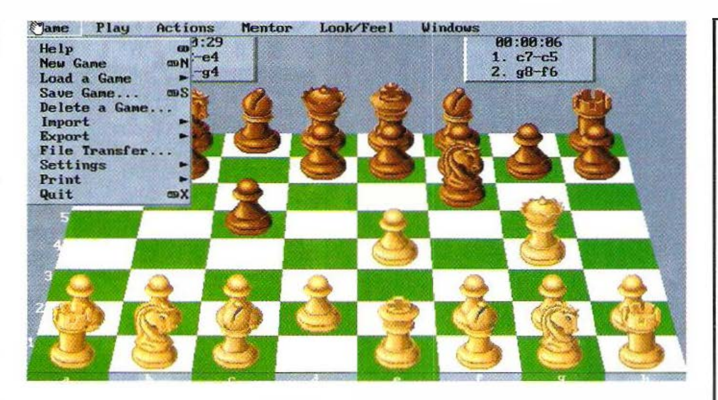
The Finest

Wie stellt man es an, das "feinste Schachprogramm der Welt" noch feiner zu machen? Richtig, man bringt es als MPC-Spiel auf CD-ROM heraus. Bei der Neuauflage des beliebten Chessmaster 3000 hat Software Toolworks an keinem Ende gespart.

Die Überflutung der Sinne

Gespart haben die Programmierer nun wirklich nicht, am allerwenigsten bei den Systemvoraussetzungen. Denn ohne die entsprechende Hardware setzt Sie das Programm schon vor dem eigentlichen Spielbeginn Schach matt. Im Klartext heißt das: 386er/33 MHz, 4 MB RAM, Windows 3.X und eine MPC-kompatible Soundkarte sind die Grundvoraussetzungen um die der Schachmeister bittet. Dafür öffnet sich dem Spieler dann auch ein multimediales Spektakel erster Güte. Denn wahlweise hört man sich die Hilfevorschläge zur jeweiligen Situation aus der Sample-Ecke des Sound-Blasters an. Zu wirklich jedem Zug, selbst bei der Eröffnung e2-e4, weiß der Rechner einiges zu erklären. Der absolute Clou ist es aber, wenn man eine Partie des Großmeisters Anatoly Karpov Revue passieren läßt, und dazu dem Taktik- und Strategiedenken des Genies lauschen kann. Wurde doch sogar die Stimme des Schach-Virtuosen auf die Spiegel-Scheibe gebannt. Mit dieser "Exklusiv-Nachhilfe" kann natürlich kein bisheriges Schachprogramm mithalten. Jedenfalls was das Spektakuläre angeht. Die Frage ist, ob man wirklich alle englischen Kommentare des Programms sofort versteht und in die Tat umsetzen kann.
Ansonsten sind die ohnehin schon reichhaltigen Leistungsmerkmale beibehalten oder sogar noch verbessert worden. Zugrücknahme, Seitenwechsel, Bestimmung des persöhnlichen ELO-Ranges etc. Auch die umfangreiche Eröffnungsbibliothek, die über 150. 000 Varianten umfaßt, läßt keine Wünsche offen. So bekommt man mit dem Chessmaster 3000 Schachstrategie pur, gespickt mit vielen technischen Finessen, von denen jeder MPC-Benutzer bisher nur träumen konnte.

Thomas Brenner

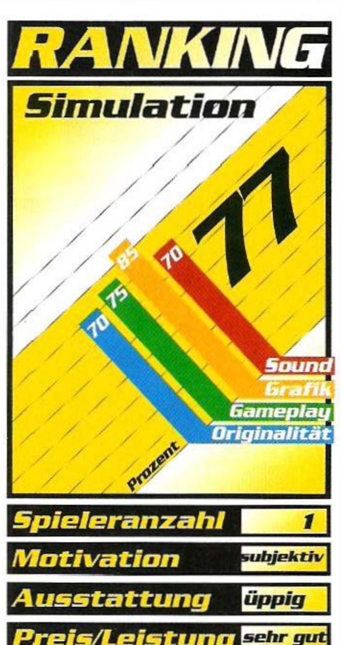


Grafisch war er schon immer ansprechend - jetzt kommen gesprochene Kommentare und andere Features hinzu.

CD-Spezifisches

Die CD-ROM-Version des Chessmasters besticht durch eine Vielzahl von technischen Neuerungen. Als echtes MPC-Spiel bietet es natürlich zunächst die Möglichkeit als echte Windows-Anwendung im eigenen Fenster abzulaufen. Trotz dieses größeren Grafik-Aufwands, berechnet der Computer seine Züge auch auf einem 386er mit bemerkenswerter Geschwindigkeit. Die umfangreiche Sprachausgabe eines Mentors sowie des Großmeisters Karpov, wird ebenfalls durch die enormen Speicherressourcen ermöglicht, die auf der CD vorhanden sind. Mit diesem Spiel begründet Software Toolworks einen neuen Standard in der Welt der Schachprogramme.





Teac CD-50

Ein Objekt der Begierde

Nachdem wir in Ausgabe 6/93 ein CD-ROM-Laufwerk der untersten Preisklasse vorgestellt haben, riskieren wir diesmal einen Blick ins Profilager: Mit dem TEAC CD-50 werden auch gehobene Ansprüche befriedigt.



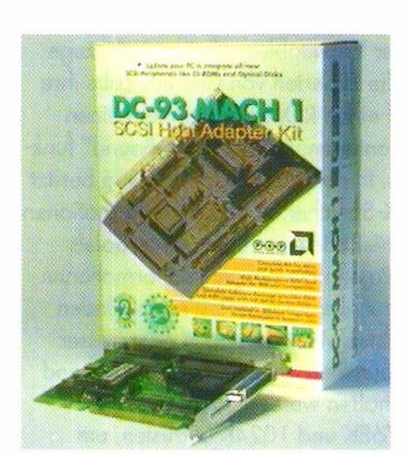
Bei schätzungsweise 3.000 erhältlichen CD-ROM-Titeln und zweistelligen Zuwachsraten gibt es kaum noch Zweifel: Die CD-ROM wird die Diskette in vielen Sparten schon bald vom Markt verdrängen. Die Sparte, die wohl als eine der ersten davon betroffen sein wird, ist die Unterhaltungsbranche, sprich der PC-Spielemarkt. Das unterste Minimum, um bei dieser Entwicklung mit dabei zu sein, sind Noname-Laufwerke wie das CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi für ca. DM 400,-, welches in der Juni-Ausgabe der PC Games bereits ausführlich vorgestellt wurde. "Wenn das CD-Laufwerk sowieso ´nur´ für Spiele herhalten soll, werden 400 bis 500 Mark doch wohl reichen, um für ein bis zwei Jahre gut gerüstet zu sein.", ist eine oft geäußerte Vermutung, wenn es dann letztendlich um die Kaufentscheidung für ein bestimmtes CD-ROM-Laufwerk geht. Daß dieser Gedanke aber ein Trugschluß sein kann, merkt man spätestens an den langen Gesichtern vor dem Monitor, wenn es beispielsweise an die Installation von High-Tech Programmen wie Virgins "The 7th Guest" geht: Laufwerke mit Datenübertragungsraten um 150 KByte pro Sekunde werden schon vom Installationsprogramm des Multimedia-Spiels als lahme Enten eingestuft. Andere gute Gründe dafür, sich auch Laufwerke im mittleren bis oberen Preisfeld anzuschauen, fallen erst bei langfristiger Betrachtung auf: Wie sieht es mit der Kompatibilität zum Standard der Zukunft, CD-ROM X/A, aus? Oder wie steht es mit der Verarbeitung? Ist ausreichender Staubschutz für die hochsensible Optik gewährleistet? Wurde ein automatischer Reinigungsmechanismus für die Laser-Linse integriert?



Nicht billig aber preiswert

Für die Vorstellung eines typischen Laufwerkes der zweiten Generation entschieden wir uns für das TEAC CD-50. In Deutschland wird das Laufwerk erst seit kurzem vertrieben - zu einem angenehm günstigen Preis, wie wir nach dem Vergleich zu Laufwerken der gleichen Leistungsklasse (Toshiba, NEC, etc) feststellten. Für DM 1189,- liegen dem Paket die nötige Treibersoftware, eine deutsche Dokumentation sowie ein SCSI-Controller zum Einstecken in einen 16 Bit-Slot bei. Wer in seinem System bereits ein anderes SCSI-Gerät (DAT, Streamer, Magneto-Optische Disk oder SCSI-Festplatte, Floppy Disk Drive)) stecken hat, kann auf den SCSI-Controller übrigens verzichten, dann schlägt die Anschaffung lediglich mit DM 898,- zu Buche. Für das CD-Laufwerk selbst muß ein 5 1/4 Zoll-Laufwerksschacht freigemacht werden - bei Towergehäusen ist das kein Problem. Der Besitzer eines schmalen Desktop-PCs müßte sich den Ausbau seinen Rechners aber eventuell mit dem Abschied

von seinem 1,2 MByte-Diskettenlaufwerk erkaufen. Bereits von außen wirkt das CD-50 gewissenhaft verarbeitet: Eine PVC-Folie (Um Himmels Willen nicht abziehen!) schützt das Laufwerksinnere gegen das Eindringen von Fremdpartikeln. An der Gehäusevorderseite schützt eine manuell zu bedienende Frontklappe vor Staub. Etwas stutzig machte uns das schon: Sollte der Benutzer einmal vergessen, die Klappe zu schließen, steht dann der Zugang zur empfindlichen Linse nicht sperrangelweit offen?
Ein genauer Blick ins Gehäuseinnere zerstreute diese Bedenken. Eine motorgetriebene Bürste, die die Linse nach jedem CD-Wechsel von Fremdpartikeln befreit, beugt auch solchen Mißgeschicken vor.
Was einem zu Anfang wie eine nervige Schikane vorkommt, erweist sich als weitere sinnvolle Schutzmaßnahme: Jede CD kann nur in einer speziell konstruierten Schutzhülle (Caddy) ins Laufwerk eingeschoben werden. Dadurch wird nicht nur das Innere des CD-50, sondern auch die CD vor Staub und Kratzern geschützt. Wer sich nicht für jede CD-ROM, die er hat, auch ein eigenes Caddy (Kosten ca. DM 15,-) anschaffen möchte, muß eben ab und zu die CDs in den Caddys auswechseln. Aber nur keine Angst: Die Horrorgeschichten von abgebrochenen Fingernägeln und zerrupften Nerven sind reine Märchen - der Caddy-Wechsel geht nämlich innerhalb von fünf bis zehn Sekunden absolut reibungslos vonstatten.



"Schon fast ein Videorecorder"

Nun aber zu den Daten, die den Spieleliebhaber am meisten interessieren werden: Eine Datenübertragungsrate von durchschnittlich 335 KByte pro Sekunde ist ein Wert der vor einigen Jahren noch für eine 20 MByte Festplatte üblich war. Im Vergleich zu den meisten High Sierra-Laufwerken bedeutet das eine Steigerung um mehr als das Doppelte (High Sierra = bisher gültiger CD-ROM-Standard; wird verbessert und bald abgelöst durch den X/A-Standard). Aber was hat der Spieler nun davon? Mit Computerspielen, die an die Grenzen der CD-ROM-Hardware gehen, ist der Markt ja nicht gerade gepflastert.
Während für Commodores CDTV und Segas Mega-CD bereits einige reinrassige Multimedia-Spiele erhältlich sind, ist am PC in diesem Genre eigentlich nur "The 7th Guest" anzuführen. Ein Umstand, der sich aufgrund von vielversprechenden Ankündigungen verschiedener Hersteller (Lucas Arts, Coktel Vision etc.) aber hoffentlich bald ändern wird.
Das Ergebnis beim Test mit "The 7th Guest" war dann auch entsprechend erfreulich: Die Bewegungen in Staufs Spukhaus laufen bedeutend flüssiger ab als mit den herkömmlichen High-Sierra-Laufwerken mit Übertragungsroten um die 150 KByte/s. Auch das Betrachten einiger CDs mit Super VGA-Grafikanimationen, deren Bilder direkt von der CD auf den Bildschirm kommen, erweckte bei einigen Kollegen schon fast den Eindruck eines Videorecorders.

Fazit

Auch wenn die angemessene Spielesoftware für CD-ROM-Laufwerke wie das TEAC CD-50 erst demnächst auf den Markt kommen wird, bietet es auch schon bei den vorhandenen Spiele-Titeln ein ganz anderes visuelles Erlebnis als die Laufwerke der unteren Preisklasse. Die Käufergruppe für dieses neue Gerät wird sich wahrscheinlich nicht auf typische Computerspieler begrenzen, das wäre ehrlich gesagt auch eine Verschwendung seiner Fähigkeiten: Das Multitalent ist voll kompatibel zum zukünftigen CD-ROM-X/A-Standard, es kann Audio-CDs abspielen, und auch Multisession-Photo-CDs lesen. Unsere uneingeschränkte Empfehlung gilt für jeden, der seinen PC neben dem Spielen auch für "ernste" Anwendungen benutzen möchte.

Thomas Borovskis ■

Im Komplettpaket ist der exklusive Host-Adapter Mach 1 von Dawicontrol enthalten.



Oft als lästig empfunden, aber sinnvoll gegen Staub: Das Caddy.

Alle Daten im Überblick

CD-ROM-Laufwerk TEAC CD-50

Datenkapazität:	680 MByte
Unterstützte Verfahren:	High Sierra / ISO 9660 Kodak Photo CD CD-ROM X/A
Bauform:	intern
Schnittstelle:	SCSI
Interner Datenpuffer:	64 KByte
Datenübertragungsrate	
durchschnittlich:	335 KByte pro Sekunde
anhaltendes Lesen:	1,5 MByte pro Sekunde
mittlere Zugriffszeit:	265 Millisekunden
Preis:	ca. DM 898,- ohne Controller ca. DM 1189,- im Komplettpaket
Im Komplettpaket enthalten:	- DC293 "Mach 1" SCSI-Controller von Dawicontrol mit Treibersoftware - deutsche Anleitung

Bezugsadressen:

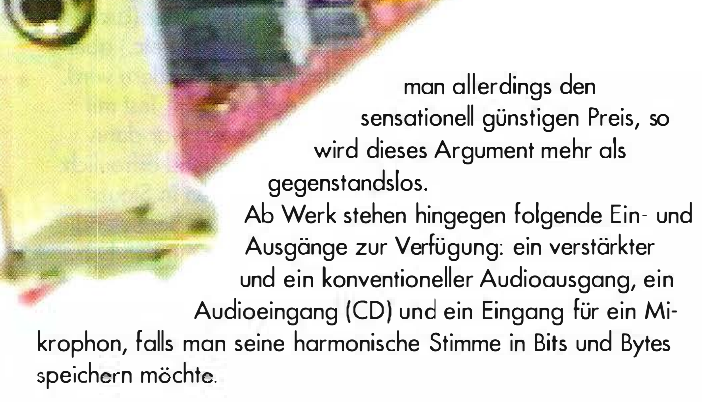
nbn Elektronik GmbH
Niederlassung Nordbayern
Ringstr. 7
90598 Schwanstetten

C.O.M
Mooranger 6
90592 Schwarzenbruck

Gravis UltraSound

Erstaunlich

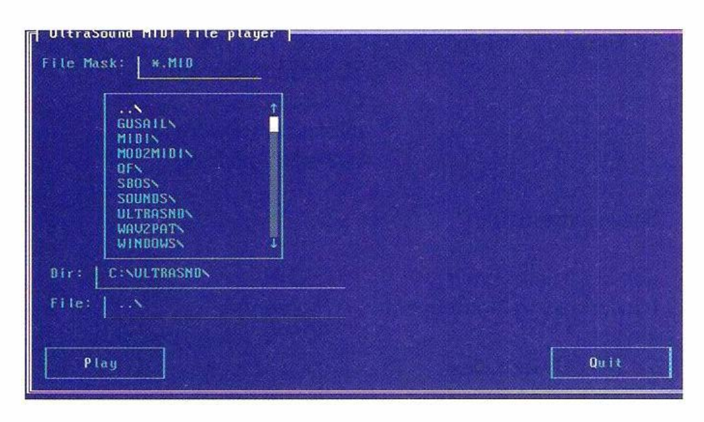
Der kanadische Hersteller Gravis machte sich bislang durch die Fertigung von speziellen Joysticks und anderen Eingabemedien einen Namen. Jetzt wird die Produktpalette erweitert bzw. vervollständigt.



Einen weiteren High-End-Joystick auf den noch jungen Markt zu werfen, ist allerdings nicht Gravis Philosophie. Vielmehr fühlt man sich dazu berufen, den etablierten Soundkartenherstellern zu zeigen, daß sie sich nicht auf den errungenen Lorbeeren ausruhen dürfen. Mit der "UltraSound" möchten die findigen Kanadier aber nicht nur alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen, sie sagen den bestehenden Preisbarrieren auch noch den Kampf an.

Nomen est Omen?

Bei der "UltraSound" handelt es sich um eine 16-Bit-Soundkarte. Liebhaber digitaler Aufnahmen seien aber vorgewarnt, denn in ihrer Standardversion verfügt diese Karte nur über ein 8-Bit-Recording. Allerdings besteht schon sehr bald die Möglichkeit, diese Soundkarte mit Hilfe einer Erweiterung zu tunen und auch mit 16-Bit aufzunehmen. Außerdem soll in naher Zukunft ein CD-ROM-Interface, ein Midi-Kabeladapter und ein "Y"-Gameportadapter erhältlich sein. Als kritischer Zeitgenosse könnte man diese zusätzlichen Erweiterungen nun vorschnell als Bauernfängerei bezeichnen, haben andere Karten diese Optionen doch bereits serienmäßig integriert. Betrachtet man allerdings den sensationell günstigen Preis, so wird dieses Argument mehr als gegenstandslos.



Ab Werk stehen hingegen folgende Ein- und Ausgänge zur Verfügung: ein verstärkter und ein konventioneller Audioausgang, ein Audioeingang (CD) und ein Eingang für ein Mikrophon, falls man seine harmonische Stimme in Bits und Bytes speichern möchte.

Zwei unterschiedliche Verfahren

In der letzten Ausgabe stellten wir Ihnen die Kombination SoundBlaster 16-WaveBlaster vor. Dieses Duo ist auch in der Lage 16-Bit-Klänge auf Basis der Wavetablesynthese wiederzugeben. Allerdings speicherten die Experten von Creative Labs ihre digitalisierten Instrumente auf einen ROM-Baustein, um einen einwandfreien Zugriff zu garantieren. Bei der "UltraSound" funktioniert das ein wenig anders. In der Standardausführung besitzt diese Soundkarte einen 256K-Speicher, in den alle Informationen abgelegt werden. Meist geschieht das zu Beginn eines Spiels oder Anwenderprogramms. Passen die geballten Informationen nicht in diesen Speicher, so muß der leidige Rest nachgeladen werden und es kommt zu leichten Verzögerungen oder besser Zeitlupenerscheinungen bei manchen Spielen. Diesem Umstand kann aber auch Abhilfe geschaffen werden, denn die "UltraSound" läßt sich auf 512K, 768K und 1024K aufrüsten, um

einen reibungslosen Spielfluß zu garantieren. Dieser kleine Hardwareeingriff stellt auch für Laien und blutige Anfänger kein Problem dar, müssen doch die leeren Sockel einfach mit den nötigen Chips aufgefüllt werden.
Der Vorteil bei dieser Art von Soundgenerierung liegt darin, daß sich die Softwarehersteller auf diese Karte perfekt einschießen können. So bietet NovaLogic beispielsweise zahlreiche PAT-Dateien an, die ihr Erstlingswerk "Comanche" noch realistischer und noch eindrucksvoller werden lassen. Schließlich muß man die Software nicht mehr der Hardware anpassen, sondern kann in die Hardware einfach die gewünschte Software einspeisen. Keine schlechte Idee!

Für Spieler

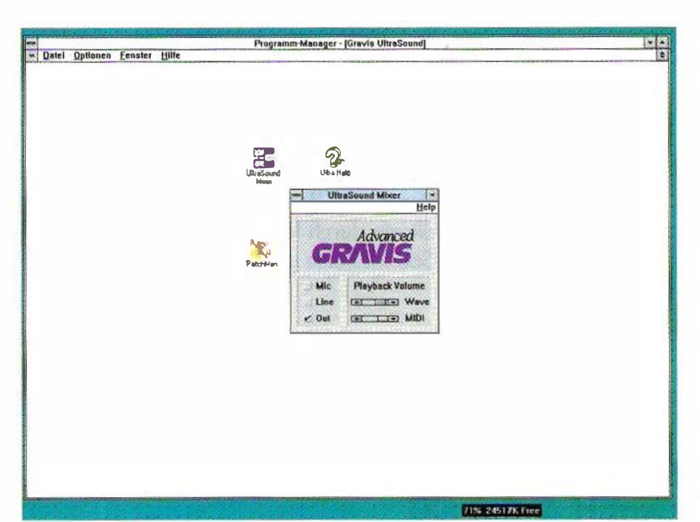
Für fanatische Spieler wird die Kompatibilität zum SoundBlaster natürlich von erhöhter Wichtigkeit sein. Diese Gemüter können aber sofort beruhigt werden, verfügt die "UltraSound" doch über eine ausgezeichnete Emulation, die nur in wenigen Punkten Anlaß zur Kritik gibt. Einige Musikstücke klingen im Hochtonbereich etwas ausgeprägter, vielleicht sogar aggressiver. Dafür darf man sich aber an einem voluminösen Bass erfreuen, der dem geplagten Nachbarn den Schweiß auf die Stirn treibt. Unser Testprogramm "Day Of The Tentacle" lief problemlos und machte über die ganze Spielzeit hinweg keine Schwierigkeiten. Sogar die Sprachausgabe und die digitalisierten Effekte wurden glasklar wiedergegeben. Eines muß allerdings erwähnt werden. Alle Testprogramme klingen für SoundBlaster-gewöhnte Ohren etwas seltsam, aber nicht unbedingt schlechter. Es werden einfach andere Instrumente benutzt. Trompeten wirken beispielsweise ein wenig zu aufdringlich, können aber aufgrund ihrer klanglichen Reinheit begeistern.

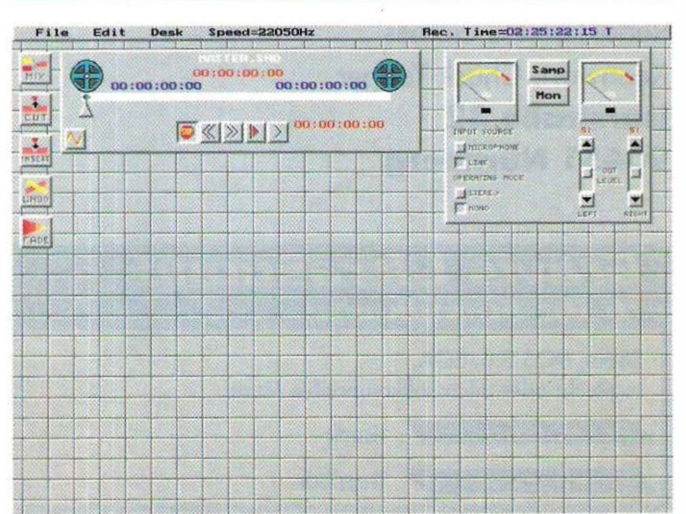
Hersteller und UltraSound

Folgende Hersteller erklären sich bereit, die Gravis UltraSound tatkräftig zu unterstützen. In Klammern befinden sich die Spiele, die bereits mit dieser neuen Soundkarte zusammenarbeiten oder noch harmonieren werden.

Accolade (Star Control 2)
Activision (Return To Zork)
Electronic Arts (Ultra Chuck Yeager)
ID Software (Doom)
Interplay (Buzz Aldrin´s Race Into Space)
New World Computing (Empire Deluxe)
MicroProse (David Leadbetter´s Golf)
NovaLogic (Comanche)
Psygnosis (Lemmings 2)
Sierra (The Sierra Network)
SSI (Great Naval Battles)
Westwood Studios (noch nicht bekannt)

Man sieht auf den ersten Blick, daß eine Vielzahl namhafter Hersteller auf diese Soundkarte bauen, so daß der Softwaresupport sich in Zukunft stark verbessern wird.

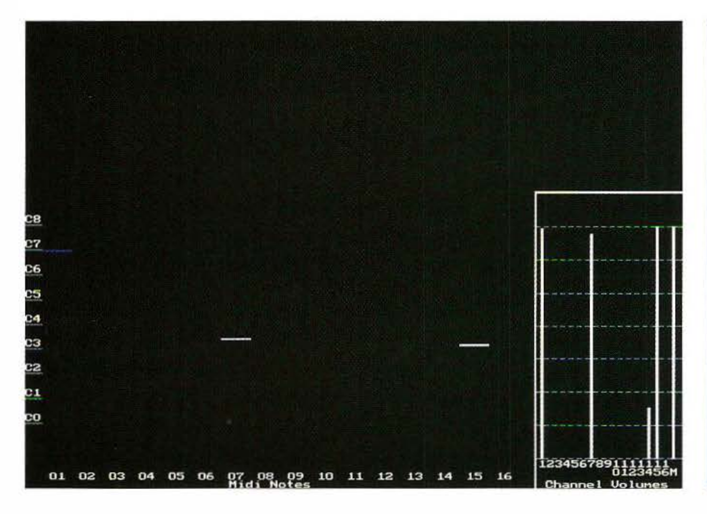




Für Musiker

Ambitionierte Hobbymusiker interessieren sich für die Spieletauglichkeit nur wenig und legen besonderen Wert auf die Midi-Fähigkeit. "UltraSound" verfügt über ein allgemeines Midi-Sortiment von 192 echten Instrumenten, kann 32 Stimmen darstellen und besitzt außerdem einen Midi-Port, welcher der Industrienorm UART 6850 entspricht. Die Klangqualität läßt kaum zu wünschen übrig, schallen die gesampleten Instrumente doch glasklar aus den Lautsprecherboxen. Harter Bass und brillante Hochtöne, diese Karte kann auf ganzer Linie begeistern. In diesem Zusammenhang drängt sich natürlich auch die Betrachtung der mitgelieferten Software auf. Unter Windows kann man beispielsweise ein Keyboard mit allen gewünschten Instrumenten belegen und dann höchstpersönlich den Taktstock schwingen. Eine nette Veranschaulichung der offenstehenden Möglichkeiten, Profis werden

Mit dem Programm „USS8" läßt sich allerhand anstellen. Aufzeichnen, schneiden und wieder abspielen ist mit diesem nützlichen Utility überhaupt kein Problem. Den richtigen Hörgenuß erlebt man allerdings erst mit dem 16-Bit-Recording-Set (unten). Hier lassen sich alle abgespeicherten Instrumente abspielen und man kann einen sehr guten Eindruck über die Klangfülle, die UltraSound zu bieten hat, bekommen (oben).





dieses Utility aber kaum verwenden. Das "UltraSound Studio 8" kann da schon eher überzeugen, obwohl es nur auf 8-Bit zurückgreift. Hier können Klangdateien aufgezeichnet und ausgegeben werden. Außerdem kann man die Tonspuren einer Wellenbearbeitung unterziehen, Zoomen, Cutten und Zusammenfügen, Mischen, Synchronisieren und Ausblenden. Es kann nach Herzenslust experimentiert werden. Mit "Play-Midi" ist man schließlich in der Lage, Midi-Musikdateien abzuspielen und aufzubereiten.
Fazit: Die "UltraSound" kann in allen Belangen begeistern, wobei natürlich der hervorragende Preis besondere Beachtung findet. Im Versandhandel liegt der mittlere Marktpreis bei DM 370,- und im Fachhandel kann diese ausgezeichnete Hardwareergänzung auch schon für gute DM 400,- erworben werden. Für engagierte Musiker ist die "Ultrasound" jetzt schon besonders reizvoll, Spieler müssen sich allerdings noch ein wenig gedulden, denn bislang sind nur für die bekanntesten Titel die dazugehörigen Soundfiles lieferbar. Sobald sich dieser Umstand ändert, wird diese Karte auch für die restliche Computerwelt interessant. Wir werden Sie in den News natürlich umfassend über neue Zusätze und Software informieren.

Oliver Menne ■

Wenn der Test erst einmal erfolgreich abgeschlossen wurde, steht dem Hörgenuß nichts mehr im Wege. Trotzdem entwickelt sich die UltraSound nur mit den richtigen Treibern zu einem wahren Knüller, läßt die Kompatibilität doch manchmal zu wünschen übrig.

TransTech und PC Games präsentieren: Mit UltraSound abheben...

Die Firma TransTech möchte die Leistungsfähigkeit der Gravis-UltraSound unter Beweis stellen und ruft aus diesem Grund eine einmalige Aktion ins Leben. Alle PC Games-Leser können mit dem Originalcoupon eine spezielle Version des Dogfightsimulators Chuck Yeager´s Air Combat zum Vorzugspreis von DM 25,- erwerben. "Ultra Chuck Yeager" kann in Verbindung mit Gravis neuer Soundkarte durch fetzigen Rock´n´Roll und besonders realistische Soundeffekte glänzen. Der Versand erfolgt per Nachnahme.



C O U P O N

✖ Hiermit bestelle ich
Ultra Chuck Yeager (PC)
zu einem Preis von **DM 25.-** plus
DM 5,- Nachnahmegebühr.

Datum, Unterschrift

Name, Vorname

Straße

Wohnort

Bitte senden Sie den Coupon an:

Computec Verlag
GmbH & Co. KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Chuck Yeager
Isarstraße 32
90451 Nürnberg

Gravis UltraSound
16-Bit-Soundkarte

286er, DOS 3.0, EGA,
Logitech- oder microsoftkompatible Maus

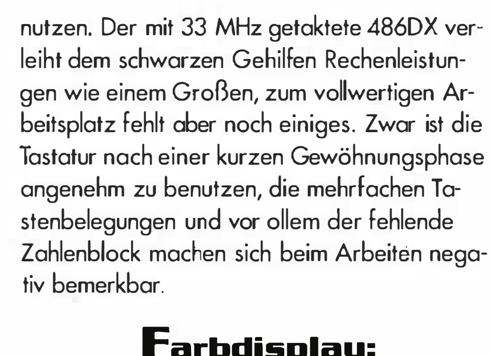
Hersteller	Gravis
Muster von	TransTech

Escom High End-PCs

required: 386SX, recommended: 48

Die auf den Spieleverpackungen angegebenen Hardwareanforderungen lassen vielen ehemals stolzen Computerbesitzern schnell das Gesicht immer länger werden. Mehr Leistung, mehr RAM, mehr Festplatte - aus dem vor kurzem noch unglaublich leistungsfähigen und "zukunftssicheren" Rechner wird in immer kürzeren Zeitspannen ein Fall für den Sondermüll. Also muß ein neuer Rechner her - diesmal aber wirklich schnell, mit genügend Speicher und endlich zukunftssicher.

Auch wenn die beiden Rechner, die hier vorgestellt werden, zum Besten gehört, was zur Zeit mit Geld zu erwerben ist, wird sie in spätestens zwei Jahren niemand mehr als "schnell" oder "sensationell ausgestattet" empfinden. Die fallenden Hardwarekosten machen langsam aber sicher auch Laptops für Spieler interessant, wer noch mehr Leistung braucht, greift besser zu einem stationären Gerät.





Escom Blackmate 486DX/33

Das elegante Gerät ist kleiner als ein DIN A4-Blatt, bringt aber reichliche 2.8 kg auf die Waage - zum Mitnehmen ist es also gerade noch geeignet. Wer aber vorschnell von der völligen Freiheit träumt, dürfte schon bald eines Besseren belehrt werden. Zwar sind die durchschnittlichen 1.5 Stunden Netzunabhängigkeit ein vergleichsweise beachtlicher Wert - durch den Einsatz von Windows, anderer festplottenintensiver Anwendungen und durch geringe Außentemperaturen sinkt die Betriebsdauer schnell auf wenig mehr als eine halbe Stunde. Durch ein unüberhörbares Dauerpiepsen wird der Benutzer daran erinnert, die Arbeit zu beenden, den Rechner an die Steckdose zu hängen und das nächste Mal die umfangreichen Stromsparmaßnahmen zu nutzen. Der mit 33 MHz getaktete 486DX verleiht dem schwarzen Gehilfen Rechenleistungen wie einem Großen, zum vollwertigen Arbeitsplatz fehlt aber noch einiges. Zwar ist die Tastatur nach einer kurzen Gewöhnungsphase angenehm zu benutzen, die mehrfachen Tastenbelegungen und vor allem der fehlende Zahlenblock machen sich beim Arbeiten negativ bemerkbar.



Das riesige Towergehäuse des Escom 486DX/2 Local Bus bietet Platz für Erweiterungen noch und nöcher.

Farbdisplay: Top oder Flop?

Nun zum augenfälligsten Merkmal: dem VGA-Farbbildschirm. Super VGA-Auflösungen werden nicht unterstützt, da das Aktiv-Matrix-Display zu solchen Leistungen nicht fähig ist. Kontrastreiche Linien werfen horizontale Schatten, was vor allem unter Windows zu unangenehmen Effekten führt. Schnelle Bewegungen überfordern den 8.5"-Bildschirm ebenfalls: Die Trägheit des Displays (bekannt von Hercules-Monochrommonitoren) sorgt zwar für Flimmerfreiheit, bei schnellen Spielen ergeben sich jedoch bemerkenswerte Effekte. Spiele mit Voxel-Space- oder Polygongrafik wirken wegen den verschwimmenden Umrissen wesentlich realer, Ballspiele sind aber wegen des kaum sichtbaren Balles nicht spielbar. Auf ihren Joystick müssen sie leider verzichten, da ein entsprechender Port vom Hersteller wohl als unsinnig betrachtet wurde. So schön das Gerät auch ist, der noch sehr hohe Preis und der mangelnde Komfort dürften den Erfolg des Notebooks als Spielgerät in Grenzen halten. Wer den Escom Blockmate zum vollwertigen Schreibtischarbeitsplatz aufrüsten möchte, darf für die spezielle Zusatztastatur und einen echten VGA-Monitor noch etwas mehr über die Ladentheke wandern lassen.

Escom Tower 486DX2/66 VLB

Ein weiteres typisches Objekt der Begierde stellt der Escom Tower 486DX2/66 VLB dar. Als logische Konsequenz der immer

8Mhz, 512kB
6DX, 33 MHz, 8MB



Klein, stark, schwarz - von einem Farbnotebook träumen viele...

größer werdenden Hardwareanforderungen "moderner" Betriebssystemaufsätze und komplexer Spiele stellt dieser Rechner den momentan leistungsfähigsten PC dar. Der mit intern 66 MHz getaktete Prozessor kommuniziert mit 33 Mhz mit seiner Umgebung, was erstaunlicherweise zu höheren Leistungen führt als die ausgebremsten 50 Mhz eines 486DX/50. Zusätzlich zu den üblichen 16-bittigen ISA-Steckplätzen für Soundkarten und ähnlichem, verfügt der Escom über mehrere Vesa-Local-Bus-Steckplätze, die mit vierfach höherem Takt angesprochen werden und außerdem vollen 32 Bit-Zugriff erlauben. In dem geräumigen Gehäuse stecken ein Festplattenkontroller und eine I/O Karte (beide auf dem ISA-Bus), eine Grafikkarte auf dem Vesa-Bus und außerdem eine 250 MB-Festplatte und zwei Diskettenlaufwerke.

Geschwindigkeit: Aus der Kurve geflogen

Die hohe Leistung des Rechners erweckt viele Spiele erst richtig zum Leben. Wer einmal Spiele wie Comanche oder Strike Commander mit 66 MHz gespielt hat, wird sich kaum noch mit weniger zufriedengeben wollen. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten: ältere Spiele, die soviel Power nicht eingeplant haben, sind nicht mehr spielbar. Was bei PacMan niemanden erstaunen dürfte, bei Wing Commander aber einiges Entsetzen auslöst. Um seine Spiele zu retten, muß man sich mit dem AMI-Setup beschäftigen, denn bei gelöster Turbo-Taste dümpelt der Rechner derart tröge vor sich hin, daß diese naheliegende Lösung des Problems nicht zum Erfolg führt.

Vesa-Local-Bus: Der Zeit voraus

Doch nun zum Vesa-Local-Bus, der wohl noch eine große Zukunft vor sich haben dürfte: Ein Rechnersystem ist nur so gut wie sein schwächstes Glied - die Escomtechniker sahen wohl die Grafikkarte als solches an. Denn nur sie darf den Vesa-Bus nutzen, ein Vesa-Festplattenkontroller mit großzügigem Cache hätte dem Rechner aber auch nicht geschadet. Die Grafikkarte erreicht sehr hohe Geschwindigkeiten unter Windows oder reinen 32-Bit-Programmen, doch das ist nur die eine Seite der Medaille. Rechenintensive Programme, wie zum Beispiel Flugsimulatoren, brauchen weit mehr Zeit mit der Berechnung der Grafik, als mit der Ausgabe auf dem Bildschirm und profitieren entsprechend wenig von der neuen Technik. Windows überläßt diese Rechenarbeit mittels geeigneter Treiber dem Prozessor der Grafikkarte und schlägt daher vollen Gewinn aus dem Vesa-Bus - solange aber kein Spiel spezielle Treiber für jede Grafikkarte mitliefert oder Windowstreiber benutzen kann, dürfen Spieler getrost auf diese teuere Technik verzichten.

Harald Wagner ■

Technische Daten

Name	Blackmate 486DX/33	Tower 486DX2/66 VLB
Prozessor	486DX	486DX2
Takt	33 MHz	66 MHz
RAM	4 MB	8 MB
Cache	64 kB	256 kB
Laufwerke	3.5"	3.5" 5.25"
Harddisk	120 MB	250 MB
externe Schnittstellen	-1 x seriell -1 x parallel	-2 x seriell -1 x parallel -1 x Joystick
	-1 x VGA-Monitor -1 x 3.5" Diskettenlaufwerk -1 x Tastatur	
Busslots	1 x ISA	1 x ISA 1 x VLB
Monitor	8.5" VGA	15" VGA
Software	-MS-DOS 6.0 -Windows 3.1 -Windows for Workgroups -Works for Windows	-MS-DOS 6.0 -Windows 3.1 -Windows for Workgroups -Lotus Smart Suite
Sonstiges	-Maus	-Lotus Organizer -Local Bus Grafikkarte -Maus
Preis	DM 4899,-	DM 4700,-



Hercules Dynamite

Nachbrenner für DOS und Windows

Blitze zucken über den Bildschirm. Raumschiffe rasen vorbei. Futuristische Musik dröhnt aus der Stereoanlage und versetzt uns ins vierte Jahrtausend. Ein Zeitsprung? Nein! - Doch moderne Computer und ausgeklügelte Software teleportieren uns in eine Welt fernab unserer Galaxis.

Was sich hier vor den Augen des Betrachters abspielt, ist die perfekte Symbiose von Hard- und Software. Ausgefeilte Grafikkarten oder Grafiksubsysteme sorgen für immer realistischere Darstellungen. So manches Mal gleicht der Bildschirm einem Foto und läßt die Grenzen zwischen Schein und Wirklichkeit fließen.

Die Hardware-Hersteller überraschen ihre Fangemeinde mit immer neuen und besseren Lösungen. Insbesondere für die Arbeit unter Windows gibt es ständig Nachrichten über Neuerungen oder Modifikationen. Häufig aber handelt es sich um Verbesserungen, die dem Anwender sichtbar nichts Neues bringen. Um so gespannter waren wir auf die neue Hercules Dynamite VL, die für unter DM 500,- mit 90 Hz Bildfrequenz und erheblichen Beschleunigungsraten unter DOS und Windows für VESA-Local Bus Systeme aufwarten soll.

Hohe Kompatibilität

Der erste Eindruck der Dynamite VL ist gut. Auf der Karte sind 1 MByte Bildspeicher vorhanden. Aus Kostengründen wurde dieser allerdings nicht mit teuren Video RAMs realisiert, sondern mit den wesentlich preiswerteren DRAMs. Trotzdem unterstützt die Grafikkarte Auflösungen von 640 x 480 bis 1280 x 1024 Bildpunkte, 16 bis 16,7 Millionen Farben und soll eine Bildwiederholfrequenz von 90 Hertz erreichen. Trotz aller Innovationen geht die Kompatibilität zu bestehenden Super VGA-Karten nicht verloren. Die Hercules Dynamite VL ist 100% registerkompatibel zum IT 4000, dem derzeit schnellsten und verbreitesten Super VGA-Chip. Daraus ergibt sich, daß die Grafikkarte neben MS-DOS und Windows zu allen basierenden, grafischen Oberflächen und Betriebssystemen uneingeschränkt kompatibel ist. Hierzu gehören unter anderem JAM, Next Step, OS2, Solaris, UNIX, Windows, Windows NT und X Windows.

Voll spieletauglich

Wichtig für heutige Anwendungen, besonders im Spielebereich, ist die Tatsache, daß der VGA-Hardwarestandard komplett erhalten bleibt. Um die Leistungsfähigkeit auch unter grafischen Oberflächen wie Windows nicht nur zu erhalten, sondern gleichzeitig zu steigern, wurden sämtliche 256 Rasteroperationen von Windows in die Hardware implementiert. Die sehr hohe Geschwindigkeit der Grafikkarte unter Windows basiert auf der Implementierung eines erweiterten Befehlssatzes für GUI Hardwarebeschleunigung. Hinzu kommt eine ausgefeilte Cache- und Speicherverwaltung on board, welche die volle 32 Bit-Breite des VESA-Local Bus zwischen CPU und der Grafikkarte unterstützt. Wirkungsvolle Bildblocktransferbeschleunigungen mit drei Operanden, Linienzeichnungen, Farberweiterungen wie beispielsweise Hardware-Sharing, Hardware-Dittering für Corel Draw oder Micro Graphics Designer, Rechteckfüllfunktionen und ein Hardwarecursor runden die Befehlssätze ab.

Es kann nur eine geben

Der Einbau der Dynamite VL geht schnell und reibungslos vonstatten. Einstellungen auf der Karte selbst sind nicht notwendig. Leider jedoch verträgt sich die Hercules Dynamite VL nicht mit anderen Grafikkarten. Daher müssen diese aus dem System entfernt werden. Wer über ein Motherboard mit integriertem VGA-Chip verfügt, muß diesen leider hardwaremäßig abschalten.

Ebenso einfach wie die Hardware-Installation, geht die Installation der Grafiktreiber für DOS und Windows vonstatten. Sollten später einmal Änderungen der Grafikkartenmodi oder Ergänzungen von unterschiedlichen Treibern notwendig sein, läßt sich das mit Hilfe der Installationssoftware schnell und einfach nachrüsten. Ein Hilfsprogramm namens Picture Windows Utility hilft dem Anwender bei der ergonomischen Anpassung seines Bildschirmes an die neue Grafikkarte. Mit Picture Windows ist ein einfaches Umschalten zwischen den unterschiedlichen Auflösungen möglich. Spielerisch läßt sich auch die Farbtiefe und so experimentell das individuelle Sehempfinden auf den Anwender einstellen. Sehr hilfreich ist auch die Funktion zur ergonomischen Einstellung der Bildfrequenz. Normalerweise ist dies für den Anwender wenn nicht unmöglich zumindest sehr schwierig, da geeignete Meßinstrumente nicht vorhanden sind. Ein Refresh-Programm ermittelt nach kurzem Lauf die für den angeschlossenen Monitor richtige Bildfrequenz und zeigt diese auf dem Bildschirm an. Der entsprechende Wert braucht nur noch über die Utility der Grafikkarte mitgeteilt zu werden und schon ist die Installation beendet.

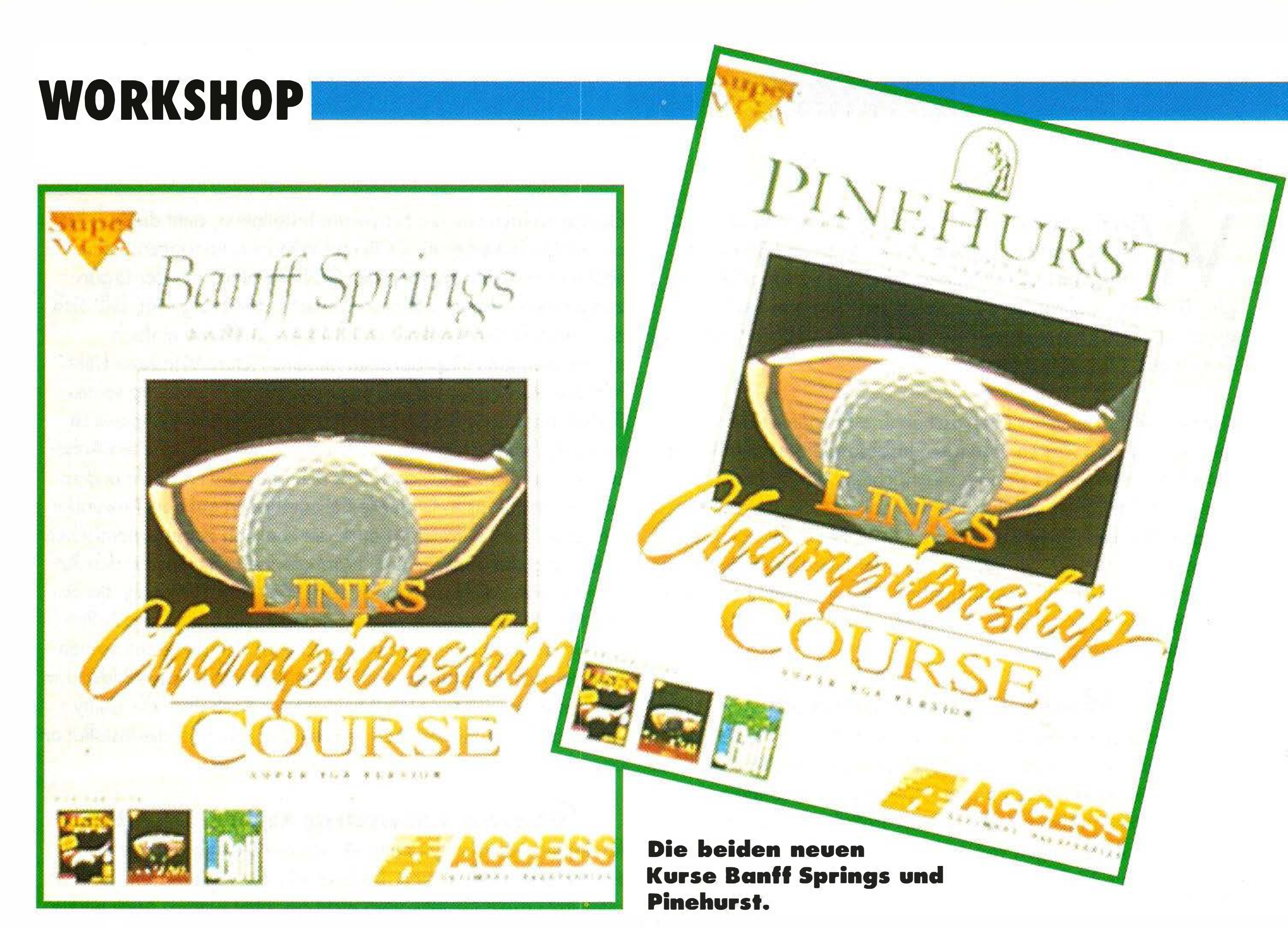
Starke Leistung trotz DRAMS

Im Betrieb hält die Dynamite VL was die Technik verspricht. Die Farben erstrahlen in einer Brillanz, die wir von unserem Testmonitor trotz guter Grafikkarten nicht gewohnt waren. Auch wirkte das Bild insgesamt schärfer und klarer, was wir jedoch hauptsächlich auf die softwareunterstützte Abstimmung des Bildschirms auf die eingesetzte Grafikkarte zurückführen. In punkto Geschwindigkeit geht im wahrsten Sinne des Wortes die Post ab. Animationen und Bewegungen verliefen wesentlich flüssiger und wirkten durchgängiger. Entgegen anfänglichen Befürchtungen, scheint sich der Einsatz der preiswerten DRAMs tatsächlich nicht auf die Durchsatzgeschwindigkeit der Karte auszuwirken.

Die Hercules Dynamite VL beschleunigt die Arbeit mit Windows und anderen grafischen Oberflächen ungemein.

Die Hercules Dynamite VL eignet sich besonders für diejenigen, die auf schnelle DOS-Computerspiele nicht verzichten wollen, gleichzeitig aber mit Applikationen unter Windows arbeiten müssen. Entgegen den meisten Grafikbeschleunigern bietet diese neue Grafikkarte auch unter Windows fast die gleiche Performance wie unter DOS. Mit einem Endverkaufspreis von DM 498,- scheint die Hercules Dynamite VL die meisten Geschwindigkeitsvorteile zu bieten. Wir dürfen gespannt sein, wann sich die anderen Hersteller dieser neuen Herausforderung stellen werden.

Bernhard Reimann



Die beiden neuen Kurse Banff Springs und Pinehurst.

Links386 Pro:

Golfen ohne Ende

Teil 3

Im letzten Teil unseres Workshops wollen wir Ihnen einige völlig unbekannte Funktionen von Links386 Pro vorstellen und Ihnen noch weitere interessante Informationen am Rande der Simulation geben. Den Abschluß bildet ein Ausblick auf die Zukunft. Wir stellen Ihnen vor, was die Software-Schmiede in den nächsten Wochen und Monaten noch plant und was Sie auf dem edlen Grün erwartet.

■ Von Wilfred Lindo

Wer sich intensiv mit der Golf-Simulation LINKS386 Pro der Firma Access beschäftigt, wird sich für die nun folgenden undokumentierten Funktionen bestimmt interessieren. Seit einigen Wochen sind einige Updates des Programmes erhältlich, die interessante Ergänzungen aufweisen. Diese Updates werden mit den aktuellen Golfkursen, die zu Links erhältlich sind, angeboten. Leider finden Sie zu den neuen Funktionen kein Wort in der Dokumentation. Wer sich keinen Kurs kaufen will und trotzdem in den Besitz eines aktuellen Updates kommen möchte, wird auch in einigen privaten oder kommerziellen Mailboxen fündig.

Des Königs neue Kleider

Still und heimlich hat Access Links386 Pro einige neue Funktionen verpaßt, die den Umgang mit der Simulation erleichtern und die Fehlerbehandlung mit Sound und Grafik vereinfachen. Die neuen Optionen werden durch Anfügen eines bestimmten Buch-

stabens an den Dateinamen 'LINKS386' aufgerufen. Dabei ist der Funktionsumfang von der jeweiligen Version abhängig. Ab dem Update V.1.05 ist beispielsweise das Aufrufen von Links386 Pro mit den unterschiedlichen Auflösungen möglich. Es werden dabei Auflösungen von 640 x 480, 800 x 600 und 1024 x 768 Pixel unterstützt. Diese Option ist gerade für Golf-Fans interessant, die über einen großen Monitor verfügen. Die neuen Funktionen rufen Sie mit folgenden Parametern auf:

LINKS386/M

Hiermit läßt Sie sich der auf Ihrem Rechner verfügbare Speicher anzeigen. Da Links386 Pro einen sehr großen Speicherbereich für sich beansprucht, ist diese Option sehr sinnvoll, wenn Sie um jedes Bit und Byte kämpfen müssen.

LINKS386/V

Hiermit lassen Sie sich die Version von Links386 Pro ausgeben. Mit diesem Parameter können Sie schauen, mit welcher Version Sie spielen und über welchen Funktionsumfang Sie eigentlich verfügen. Die meisten hier vorgestellten neuen Funktion sind ab der Version 1.5 oder 1.7 verfügbar.

LINKS386/H oder /?

Mit diesem Parameter erscheint ein kleines Menü, das alle verfügbaren Funktionen, je nach Version, aufzeigt. Allerdings werden die Funktionen hierbei nicht erklärt, sondern nur in Stichworten benannt.

Eine der interessantesten Neuerungen der neuen Version ist das Starten der Simulation in einer höheren Auflösung. Dabei wird jedoch die höhere Auflösung nicht über den gesamten Bildschirm dargestellt, sondern Links386 nimmt einen kleineren Bereich des Bildschirmes ein. In den freien Bereich können Sie unterschiedliche Hintergrundgrafiken einblenden, die Access bereits bei der entsprechenden Version beigelegt hat. Leider sind diese Grafiken in einem firmeneigenen Standard erstellt worden, so daß man keine eigenen Grafiken einbinden oder die existierenden verändern kann. Die Grafik finden Sie unter dem Namen 'TILE.TIL' in dem entsprechenden Verzeichnis. Wollen Sie eine andere Grafik einbinden, kopieren Sie einfach mit den gleichen Namen die neue Grafik in das Links-Verzeichnis. Natürlich muß auch Ihre Hardware den jeweiligen Modus unterstützen.

LINKS386/1

Sie starten Links386 Pro im 640 x 480 Modus.

LINKS386/3

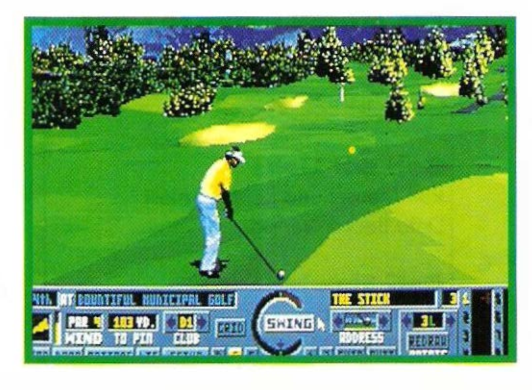
Sie starten Links386 Pro im 800 x 600 Modus.

LINKS386/5

Sie starten Links386 Pro im 1024 x 768 Modus.

LINKS386/J

Haben Sie einige Probleme mit dem Aufbau der Grafik, so hilft diese Option das Übel zu beheben. Dabei werden bestimmte BIOS-Routinen einfach umgangen und der Bildaufbau funktioniert wieder einwandfrei.



LINKS386/P

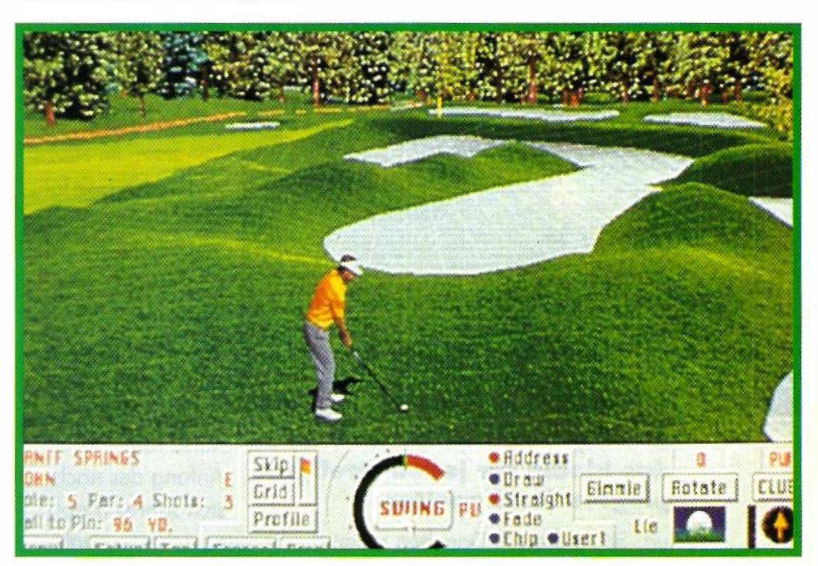
Werden die Farben nicht korrekt dargestellt, so versuchen Sie es mit diesem Parameter.

LINKS386/S

Gibt es Konflikte mit der Soundkarte, speziell mit einem Sound-Blaster, und es kommen abnorme Laute aus Ihren Lautsprechern, so liegt meist ein Interrupt-Konflikt vor. Mit diesem Parameter umgehen Sie entsprechende Mißklänge und können ungetrübt den Vögeln lauschen.

LINKS386/F

Arbeiten Sie mit einem Cache-Programm und es kommt zu Aussetzern bei Links386 Pro, dann starten Sie das Programm mit diesem Parameter. Dadurch werden Schreiboperationen in dem Cache-Bereich unterdrückt.



Ein weiter Schlag kann die gefürchteten Bunker vielleicht überwinden. Bei einem Hole-In-One bietet Access sogar einen ganz besonderen Service, der Ruhm und Ehre bringt.

LINKS386/D

Wollen Sie nur die Landschaften genießen, so starten Sie mit dem Kürzel 'D' ein selbstlaufendes Demo über die gesamten 18 Löcher. Sie starten zunächst die Simulation mit dem genannten Buchstaben. Dann nehmen Sie bei der Auswahl der Spieler einen RECORDED PLAYER. Das ist ganz wichtig, da diese Option nicht mit einem normalen Spieler funktioniert. Dann lehnen Sie sich in Ihren Sessel zurück und frönen beim Zuschauen dem Golfspiel. Sind alle 18 Löcher gespielt, wartet das Programm einige Sekunden und das Spiel beginnt von vorn. Diese Option kann auch ideal als Blickfang für ein Schaufenster, eine Präsentation oder eine Messe genutzt werden.

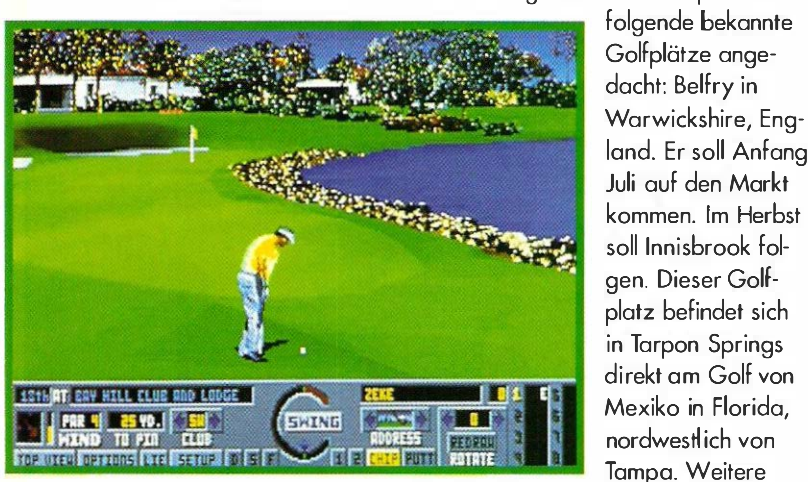
Ausblicke in die Golf-Zukunft

Access ist ständig bemüht, immer ein Stück näher an die Realität heranzurücken. Ein Weg in diese Richtung

ist die Tatsache, daß man bei Access versucht, ständig die neueste Technologie in die aktuellen Produkte einzubauen. Neueste Idee ist das Verwenden der Kodak Photo-CD beim Einfangen der Golfkurse. So werden per Kamera unzählige Bilder gemacht, die dann auf besagte Photo-CD gebannt werden. Anschließend müssen nur noch die entsprechenden Bilder in das Programm mit einem speziellen Software-Tool eingebunden werden. So hat man eine extrem gute Auflösung der Landschaften, was man in den neuesten Golfkursen deutlich sieht.

Neue Kurse kommen

Nach Aussagen von Access will man alle zwei bis drei Monate einen neuen Kurs auf den Markt bringen. So sind beispielsweise folgende bekannte Golfplätze angedacht: Belfry in Warwickshire, England. Er soll Anfang Juli auf den Markt kommen. Im Herbst soll Innisbrook folgen. Dieser Golfplatz befindet sich in Tarpon Springs direkt am Golf von Mexiko in Florida, nordwestlich von Tampa. Weitere Kurse folgen dann Anfang des nächsten Jahres (Kapalua, St. Andrews). Daneben sollen die bereits erschienen Links-Kurse überarbeitet und in einer SVGA-Version neu veröffentlicht werden.



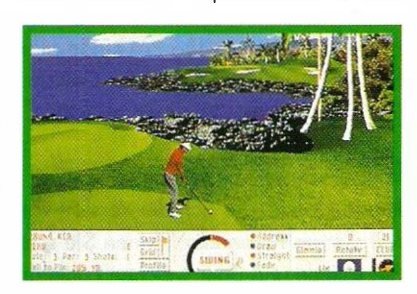
Die idyllische Landschaft ist das Ideale für jeden streßgeplagten Hobbygolfer.

Banff Springs

Seit kurzer Zeit ist der Golfkurs Banff Springs verfügbar. Neben Mauna Kea sicherlich der bisher schönste Platz. Das Golf-Paradies liegt in der kanadischen Provinz Alberta. Das entsprechende Panorama liefern die im Osten liegenden Rocky Mountains. Von der grafischen Gestaltung bietet der Kurs wirklich ausdrucksvolle Bilder. Aber auch spielerisch stellt dieser Kurs hohe Anforderungen an den Spieler. Sie müssen schon Ihr bestes Golf zeigen, um die extremen Höhenunterschiede und schwierigen Grüns zu bewältigen. Auf jeden Fall einige interessante Erweiterungen für jeden Golf-Fan.

Was gibt es noch?

Aber es gibt noch mehr zu berichten. Unter dem Namen TruGolf bringt die Firma Access eine absolute Golf-Sensation auf den Markt. Mit dieser Neuerung schließt Access die Lücke zwischen reiner Golfsimulation und den richtigen Spielen auf dem Golfplatz. Sie haben ein kleines Gerät vor sich stehen, die Swing Analyzer Mat. Darauf liegt ein kleiner Golfball. Mit einem Golfschläger schlagen Sie den Ball wie auf dem normalen Golfplatz ab. Über ein spezielles Kabel ist dieser Golfsimulator direkt mit Ihrem Personal Computer verbunden. Auf diesem Rechner läuft eine spezielle Version von Links. Sie spielen eine Runde Golf nicht nur noch auf dem PC, sondern Sie treten jetzt direkt selbst in Aktion. Sie spielen den Ball über lange Distanzen, schlagen ihn aus dem Bunker oder putten ihn auf dem Grün direkt in das Loch.



Jeder Schlag und die erzielten Weiten werden ausgewertet und direkt in Links übertragen. Auf dem Bildschirm verfolgen Sie, ob Sie die richtige Weite erzielt oder direkt in den Wald geschlagen haben.

Endlich können Sie in Ihrem Wohnzimmer alle Golfplätze dieser Welt nachspielen. Jetzt ist Links nicht nur eine nette Simulation auf dem PC, sondern jetzt können Golfspieler in aller Ruhe Ihre Schläge zu jeder Tageszeit und bei jedem Wetter üben. Der Spaß hat natürlich auch seinen Preis. Für rund DM 1.000,- können Sie sich diesen Golfspaß leisten. In einer der nächsten Ausgaben werden wir ausführlich darüber berichten.

Literaturhinweise

Wenn Ihnen unser Workshop immer noch nicht ausreicht, dann sollten Sie auf das Literaturangebot, das mittlerweile auf dem Markt zu finden ist, zurückgreifen. Hier finden Sie zu jedem Golfkurs genaue Angaben zu den einzelnen Löchern; Statistiken und Tips runden das Golfen ab. Mit diesen Büchern können Sie wirklich in die Tiefen des Golfsportes vorstoßen.

The official Guide to Links and Microsoft Golf
Peter Scisco
Computer Books

Golf mit Links
Rolf Meusel und Robert Kniest
Data Becker Verlag

Golf Simulationen
Martin Althaus
Sybex Verlag

Computer Sports Networks

Wem das reine Austauschen von Golfpartien per Diskette nicht ausreicht, der sollte das Angebot des Computer Sports Networks einmal genauer untersuchen. Eine Mailbox ausschließlich für Links386 Pro-Golfer. Leider ist das Einloggen mit enormen Kosten verbunden, da es nur einen Zugang von den USA aus gibt. Es ist zwar eine kostenlose Verbindung über eine spezielle Nummer möglich, jedoch ist dieser Service von Deutschland aus nicht realisierbar. Wer also im Rahmen seines Urlaubs in den USA die Chance hat, einen Blick in diese Mailbox in Huston/Texas zu werfen, wird unter der Nummer 1(800) 364-6248 ein reichhaltiges Angebot an Golfinformationen vorfinden. Es werden regelmäßig Turniere durchgeführt und es wird in Konferenzen gefachsimpelt.

Der Hole-in-One-Club

Für die Profis und natürlich auch für die Glückspilze unter den Golfern hat Access einen Club gegründet. Wer also vom Abschlag direkt ein As schlägt oder einen ähnlichen Jahrhundertschlag zustandebringt, der sollte diesen Glücksfall für die Nachwelt festhalten und sich unter Angabe von Kurs und Loch direkt an Access wenden. Sie werden dann vielleicht in der Kundenzeitung einen Platz in der Ewigenliste finden.

Simulationen für Fortgeschrittene



Heute begeben wir uns wieder auf festen Boden. Wir besteigen einen PS-starken Rennwagen und drehen unsere Runden mit Formula One Grand Prix von MicroProse. Lassen Sie uns gemeinsam die Welt der Formel 1-Piloten erkunden. Sie lernen interessante Fahrmanöver kennen und bekommen einige Tips, wie Sie den heißen Asphalt als Sieger verlassen. Die neue Head-to-Head-Option rundet den Workshop ab.

■ Von Wilfred Lindo

Natürlich können Sie jede Simulation im einfachsten Modus in wenigen Minuten durchspielen. Doch wir wollen Ihnen zeigen, welchen Reiz ein Spiel haben kann, wenn Sie alle zur Verfügung stehenden Optionen nutzen. Dabei steht Formula One Grand Prix stellvertretend für das Genre der Autorenn-Simulationen. Die Fahrmanöver können Sie sicherlich auch bei einer anderen Simulation verwenden.
Haben Sie sich für den schwersten Modus entschieden, so werden Sie sich zunächst ausgiebig mit dem entsprechenden Kurs beschäftigen müssen. In einigen Übungsrunden müssen Sie sich mit der Rennstrecke vertraut machen. Wir haben beispielhaft den Hockenheim-Ring für Sie ausgewählt und wollen mit Ihnen alle schwierigen Passagen durchfahren.

Hockenheim

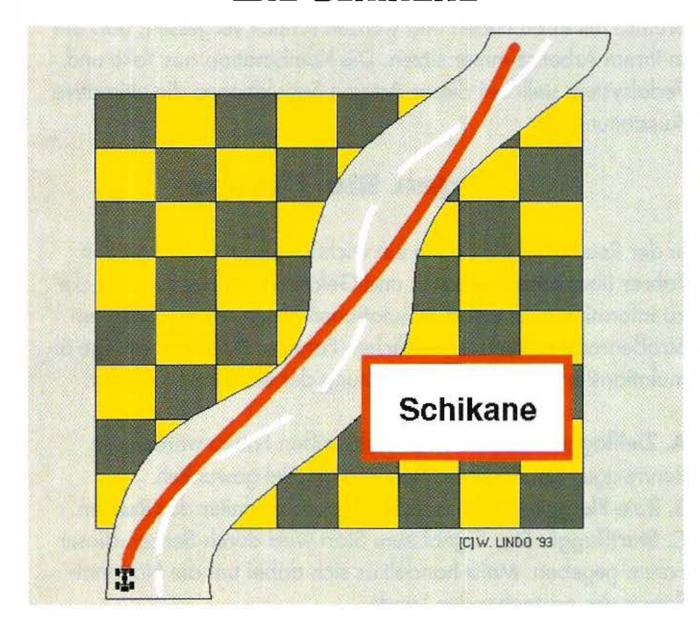
Wir haben diesen Kurs für Sie ausgewählt, da er viele unterschiedliche Streckenteile aufweist, die Ihre ganze Fahrkunst fordern. Sie haben lange Hochgeschwindigkeitsbereiche, mehrere Schikanen und einige schwer zu fahrende Kurven. Der 6,8 km lange Kurs bietet wirklich jedem genügend Fahrspaß und wenn Sie in der Nähe des Hockenheim-Ringes sind, können Sie gleich die Simulation mit der Realität vergleichen.
Nach dem Start fahren Sie zunächst in eine sehr schnelle Rechtskurve, die Sie im fünften Gang mit Vollgas durchfahren können. Dann schließt sich der schnellste Teil dieses Kurses an. Hier erreichen Sie leicht über 300 km. Dann folgt die erste Schikane. Sie

schalten in den zweiten Gang runter und fahren mit 120 km diese Rechts-Links-Kombination. Danach schalten Sie sofort wieder in höhere Gänge und gehen mit Vollgas in eine langgestreckte Rechte. Daran folgt die zweite Schikane des Hockenheim Ringes, die Sie im zweiten Gang durchfahren. Direkt dahinter fahren Sie im fünften mit Vollgas in die bekannte Ostkurve. Nach einer längeren Geraden kommt die letzte Schikane auf Sie zu, die Sie mit rund 220 km hinter sich lassen. Eine kurze Gerade leitet eine sehr schnelle Rechtskurve (Agipkurve) ein, die Sie ebenfalls noch mit Vollgas durchfahren sollten. Schon beim Herausfahren nehmen Sie den Wagen zurück. Nun beginnt der schwierigste Teil der Strecke. Zunächst durchfahren Sie die Sachskurve im zweiten Gang. Die sehr lange Linkskurve geht direkt in eine sehr enge Rechtskurve (Opelkurve), die Sie im dritten Gang mühelos durchfahren. Schon sind Sie wieder auf der Zielgeraden und holen die letzten Kräfte aus Ihrem Rennwagen.
Idealerweise machen Sie sich zu jeder Strecke einige Stichpunkte, damit Sie ohne Zögern in jede Kurve gehen können. Wir haben Ihnen bereits für den Hockenheim-Ring eine stichpunktartige Streckenbeschreibung zusammengestellt, an der Sie sich orientieren können. Anhand dieser Vorlage können Sie sich für jede beliebige Rennstrecken ein einfaches Hilfsmittel erstellen. Und nun viel Spaß beim Ausprobieren.

Schikanen und Kurven

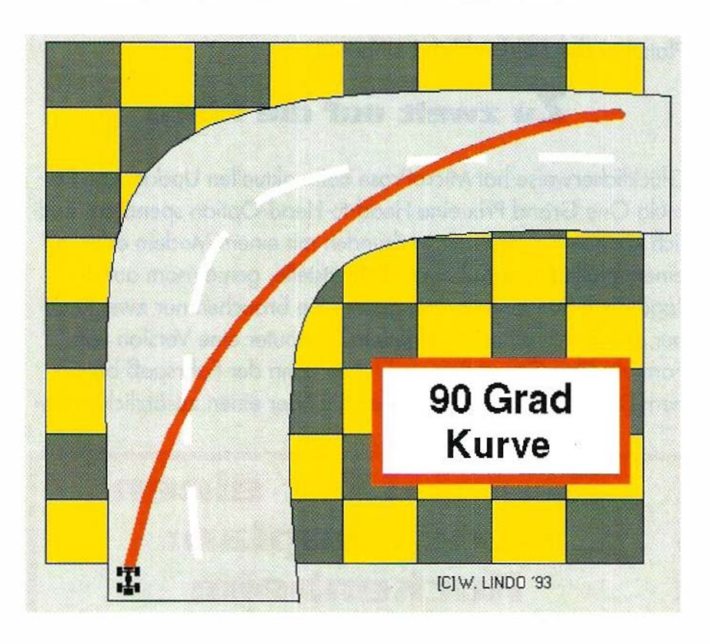
Jede Rennstrecke besitzt Ihre ganz typischen Eigenschaften und Besonderheiten. Doch im Detail handelt es sich immer um ähnliche Streckenabschnitte, die Sie immer gleich durchfahren sollten, ohne daß Ihr Wagen gleich ins Grüne befördert wird. Wir wollen Ihnen einige typische Fahrabschnitte und die dazugehörigen Tips geben, um Sie auf die Straße des Sieges zu bringen.

Die Schikane



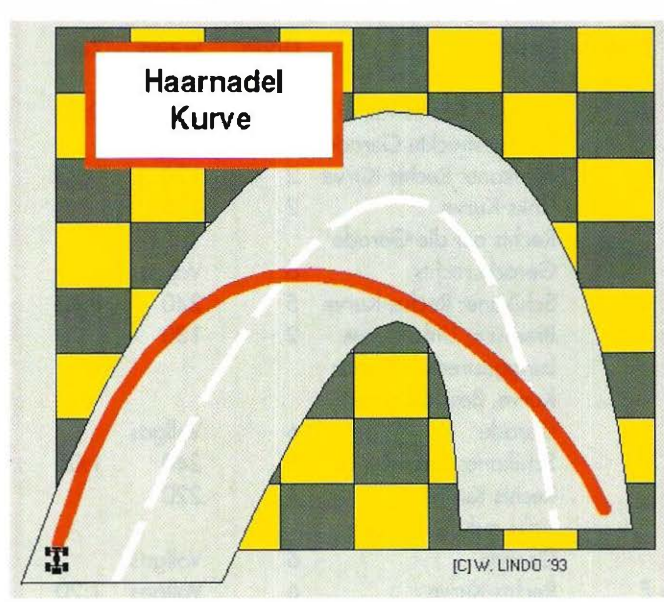
Versuchen Sie immer einer gewissen Ideallinie in einer Schikane zu folgen. Jede starke Lenkbewegung oder jedes Abweichen von dieser Ideallinie bedeutet Geschwindigkeitsverlust und im Ziel fehlen Ihnen vielleicht wertvolle Sekunden. Vermeiden Sie unnötige Berührungen mit dem Straßenrand.

Die schnelle 90 Grad-Kehre



Auch hier ist es wichtig, nicht der Kurve sondern einer Ideallinie zu folgen. Außerdem verhindern Sie, daß Sie von Ihren gegnerischen Fahrern in der Kurve ausgebremst werden. Fahren Sie eine Rechtskurve zunächst am äußersten linken Rand an und ziehen Sie dann behutsam nach innen. Befinden Sie sich am Scheitelpunkt der Kurve, dann beschleunigen Sie mit aller Kraft aus der Kurve heraus. Für eine Links-Kurve gilt entsprechend das umgekehrte Manöver. So fahren Sie ohne Probleme durch jede Kurve.

Die Haarnadelkurve



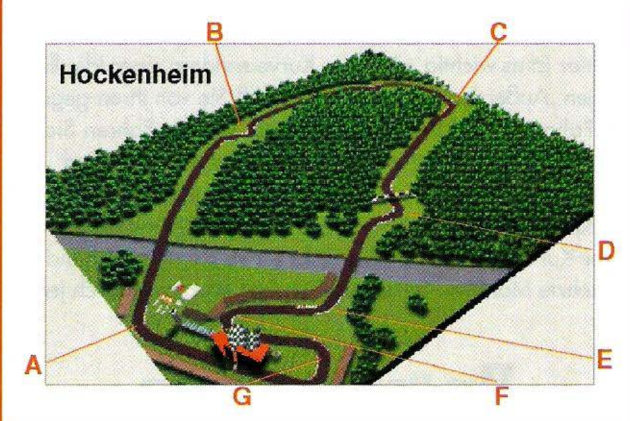
Auch hier fahren Sie bei einer Rechtskurve am äußersten linken Rand die entsprechende Kurve an. Jedoch bleiben Sie noch längere Zeit auf dieser Seite. Dann erfolgt ein scharfes Einlenken nach innen. Sie beschleunigen den Wagen und treffen erst sehr spät auf den inneren Rand der Kurve. Ausgangs der Kurve haben Sie bereits wieder eine hohe Geschwindigkeit erreicht. Versuchen Sie die verschiedenen Kurventechniken. Sie werden

sehen, daß das richtige Verhalten in einer Kehre einen deutlichen Geschwindigkeitszuwachs garantiert und Ihnen einen vorderen Platz bei der Zieldurchfahrt einbringt.

Zu zweit auf die Piste

Glücklicherweise hat MicroProse beim aktuellen Update von Formula One Grand Prix eine Head-to-Head-Option spendiert. Endlich können Sie zu zweit, verbunden mit einem Modem oder mit einem Nullmodem-Kabel per Schnittstelle, gemeinsam auf die Jagd nach Rundenrekorden gehen. Sie brauchen nur zwei Rechner, die Sie verbinden, auf jedem Computer eine Version von Formula One Grand Prix und schon kann der Fahrspaß beginnen. Durch das Update verfügen Sie über einen zusätzlichen Unterpunkt namens LINK in Ihrem Menü. Über ihn verknüpfen Sie problemlos beide Rechner und stellen diverse Parameter zur Kommunikation ein. Dabei können Sie Geschwindigkeit, Art der Verbindung und Partner individuell wählen. Während des gemeinsamen Fahrens können Sie per Menü auch Nachrichten austauschen.

Beispiel für einen Streckenplan: Hockenheim



Position	Strecke	Gang	Speed	Zeit
Start	0:00			
A	Schnelle Rechts-Kurve	5	290	0:03
	Langgestreckte Gerade	6	Vollgas	
B	Schikane: Rechts-Kurve	2	120	0:23
	Links-Kurve	2	105	
	Rechts auf die Gerade			
	Gerade rechts	6	Vollgas	
C	Schikane: Rechts-Kurve	5	240	0:43
	Bremsen, Links-Kurve	2	130	
	Langgestreckte Rechts-Kurve, Beschleunigen			
	Gerade	6	Vollgas	
D	Schikane: Links-Kurve	5	240	1:05
	Rechts-Kurve	4	220	
	Links auf die Gerade			
	Gerade	6	Vollgas	
E	Rechts-Kurve	6	Vollgas	1:20
	Runterschalten			
	Kurze Gerade	4	200	
F	Lange Links-Kurve	2	120	1:26
G	Kurze Links-Kurve	3	170	1:32
	Lange Rechts-Kurve	2	150	
	Geht in Zielgerade über			
Ziel	Gerade	Vollgas	1:43	

Nützliche Tips zur Kommunikation

Auch wenn Sie über zwei sehr schnelle Rechner verfügen, sollten Sie trotzdem die Bildrate entgegen der Empfehlung deutlich heruntersetzen. Nur so kommt auch im Head-to-Head-Modus das rasante Fahren des Spieles rüber. Verfügen Sie über zwei technisch unterschiedlich ausgestattete Rechner (486er + 386er), so müssen Sie auf jeden Fall die Rate der Frames reduzieren, da sich die Kommunikation immer an der Leistungsstärke des langsameren Rechners ausrichtet.

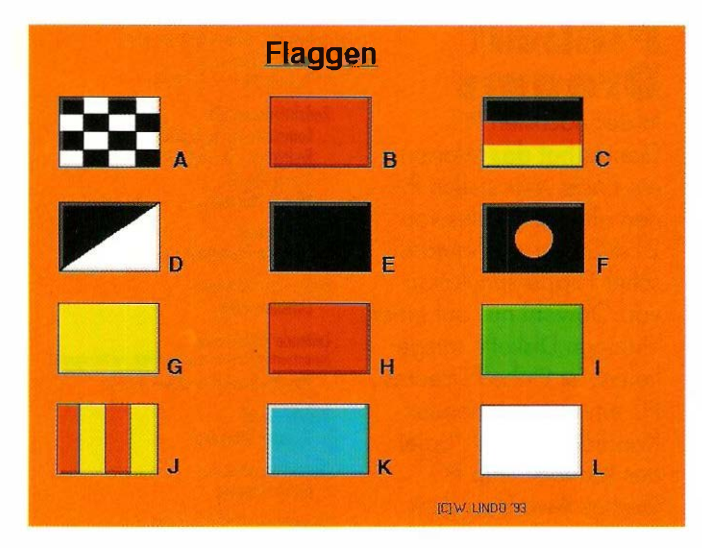
Die richtige Ausstattung

Wer sich etwas Besonderes leisten möchte und wem das Fahren per Joystick nicht realistisch genug ist, der sollte sich einen Flight Yoke anschaffen. Dieses Steuergerät ist die Nachbildung eines Steuerknüppels, den man aus dem Cockpit einer Cessna kennt. Eigentlich ist ein Flight Yoke für Flugsimulatoren entwickelt worden, jedoch wer ein solches Gerät mit einer Autorenn-Simulation bereits ausprobiert hat, der wird nie wieder darauf verzichten wollen. Die meisten Geräte werden mittels Klemmen an einem Tisch fixiert und dann können Sie mit voller Kraft in die Kurven gehen und Ihren Wagen auf der Rennstrecke testen. Wessen Geldbeutel immer noch nicht leer ist, der sollte sich zur Komplettierung seiner Simulationsausstattung nach einem Pedalsystem umsehen. Wie schon bei dem Yoke, kann mit den Pedalen auch eine Autosimulation aufgewertet werden. Sie bedienen Gas und Bremse mit ihren Füßen und werden schnell vergessen, daß Sie in Ihrem Arbeitszimmer sitzen. Die Kombination aus Yoke und Pedalsystem stellt bei dieser Art von Simulationen die ultimative Ausstattung dar.

Zeigen Sie Flagge

In der Realität ist die Fahne ein wichtiges Instrument, um den Fahrer über Besonderheiten und Gefahren auf der Rennstrecke zu informieren. In vielen Simulationen sehen Sie Personen am Straßenrand mit unterschiedlichen Fahnen. Doch nur wenige Simulationsfans kennen die Bedeutung der einzelnen Flaggen.

A. Zielflagge: Mit dieser schwarzweißen Fahne werden die Rennwagen am Ende des Rennens ins Ziel gewunken.
B. Rote Flagge: Mit Ihr unterbricht der Rennleiter das Rennen.
C. Startflagge: Das Signal zum Start wird durch Senken dieser Fahne gegeben. Meist handelt es sich dabei um die Nationalflagge des gastgebenden Landes.
D. Schwarzweiße Fahne: Sie wird vom Rennleiter geschwenkt, wenn ein Fahrer sich unsportlich gegenüber anderen Fahrern verhält.
E. Schwarze Flagge: Mit ihr wird ein bestimmter Fahrer zum Boxenstop aufgefordert.
F. Schwarze Flagge/oranger Kreis: Hiermit wird einem Fahrer während des Rennens mitgeteilt, das bei seinem Fahrzeug tech-



nische Mängel vorliegen. Er wird damit aufgefordert, sofort an die Boxen zu fahren.
G. Gelbe Flagge: Sie signalisiert Gefahr auf der Rennstrecke. Alle Fahrer verlangsamen das Tempo und man wird als Pilot aufgefordert, die Position zu halten.
H. Rote Flagge: Schwenkt ein Streckenposten diese Fahne, so signalisiert er, daß das Rennen unterbrochen ist.
I. Grüne Flagge: Die Fahrt wird wieder freigegeben. Sie folgt meist auf die gelbe Flagge.
J. Rot-weiße Flagge: Diese Fahne wird eingesetzt, wenn sich Öl auf der Strecke befindet und somit eine Gefahrenstelle existiert.
K. Blaue Flagge: Hiermit wird einem Fahrer signalisiert, daß er andere Wagen vorbeilassen soll (Überrundungen).
I. Weiße Flagge: Sie informiert den Fahrer, daß sich ein langsames oder defektes Fahrzeug auf der Piste befindet.

Noch einige Tips und Tricks
Bei vielen Renn-Simulation gibt es noch einige Optionen, die den Spielspaß um einiges erhöhen. Viele Einstellungsmöglichkeiten bergen natürlich auch die Gefahr, auf die wesentlichen Sachen nicht zu achten. Also wollen wir Ihnen einige Hinweise geben, die Sie noch schneller machen und Ihnen die Chance geben, die Zielfahne als Erster zu sehen.

Die richtige Reifenwahl



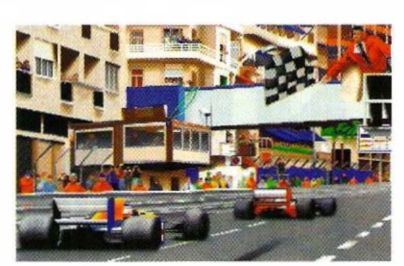
Fahren Sie einen Grand Prix, so achten Sie darauf, bei der Qualifikation um die besten Startpositionen, entsprechende Qualifikationsreifen aufzuziehen. Sie halten zwar nur 3 bis 4 Runden. Dafür fahren Sie mit diesen Schlappen bestimmt Bestzeit.

Das Getriebe

In Formula One Grand Prix können Sie Veränderungen am Übersetzungsverhältnis Ihres Getriebes vornehmen. Denken Sie daran, daß Sie bei kurvenreichen Strecken über kurze Schaltwege verfügen, um aus jeder Kurve schnell herauszubeschleunigen. Hat die Rennstrecke viele Geraden, so wählen Sie ein Getriebe mit langen Schaltwegen. Jeder Gang wird so bis zur Höchstgrenze ausgefahren.

Das Bremsen ist die halbe Miete

Wer sich noch nicht perfekt mit dem Bremsvorgang vor jeder Kurve auskennt, sollte einfach die am Straßenrand stehenden Markierungen als Orientierungshilfe nutzen. Zu spätes Bremsen führt meist zu einem Ausflug auf den Grünstreifen und durch zu frühes Bremsen verlieren Sie kostbare Zeit.





In der nächsten Ausgabe versetzen wir Sie wieder zurück in die Zeit der Doppeldecker. Mit der bekannten Flugsimulation Red Baron von Sierra/Dynamix gehen wir in die Luft und stellen Ihnen einige Besonderheiten und Tips vor. Dabei wird ein besonderer Schwerpunkt auf den Mission Builder gelegt. Bis dahin können Sie aber noch einige Runden in Ihrem Formel 1-Wagen drehen.

Simulation	*Hersteller*
Car & Driver	Electronic Arts
Formula One Grand Prix	Microprose
Grand Prix Unlimited	Accolade
Hard Drivin'2	Domark
Indianapolis	Electronic Arts
Nigel Mansell	Gremlins
Vroom	Lankhor

COMING UP!

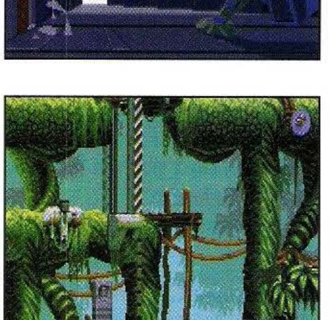


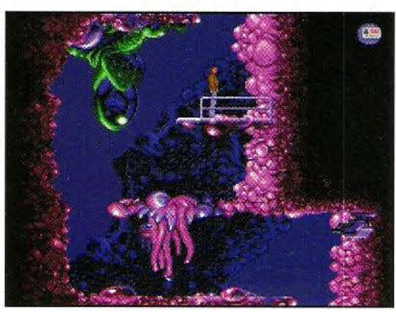
Pinball Dreams

In der nächsten PC Games hat das Warten ein Ende. Wir stellen Ihnen alle vier Tables von 21st Centurys phantastischer Flippersimulation vor. Obwohl nur auf einer einzigen Diskette ausgeliefert, ist Pinball Dreams PC ein vielsprechender Kandidat für das "Spiel des Monats". Ein PC Games Award ist dem Flipperspiel natürlich jetzt schon sicher.

Flashback

Der Nachfolger von "Another World" konnte bislang auf allen Systemen überzeugen und schickt sich an, auch auf dem PC einen Spitzenplatz unter den Geschicklichkeitsspielen einzunehmen. In der nächsten Ausgabe testen wir die Fortsetzung auf Herz und Nieren.

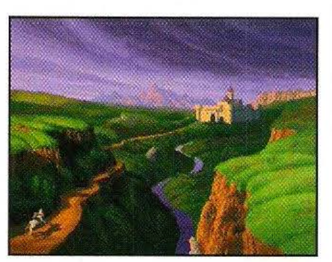


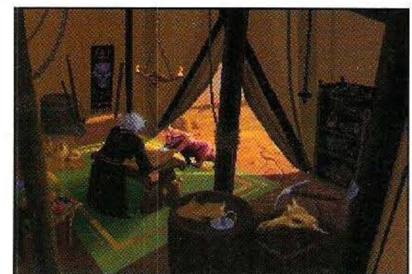




Lands Of Lore

Mit Spannung wird Westwoods nächster Streich erwartet. Daß die Jungs aus Las Vegas auf dem Sektor Rollenspiele wahre Wunderdinge vermögen, haben sie schon mit "Eye Of The Beholder 2" deutlich bewiesen. Technisch sieht es nach "Dune 2" und "Legends Of Kyrandia" ebenso gut aus, so daß man versucht ist, an einen neuen Rollenspielknüller zu glauben. Warten wir`s ab.





Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt der Firma LBS bei.

Die nächste PC Games erscheint am 15. September im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur
Christian Müller

Leitende Redakteure (verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion England
Timothy Wilkins

Freie Mitarbeiter
Thomas Brenner, Peter Freunscht, Lars Geiger, Hans Ippisch, Alexander Geltenpoth, Wilfred Lindo, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Dieter Steinhauer, Sylvia Stenglein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung
Stefanie Geltenpoth

IVW

Anzeigenkontakt
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 6 42 62 63
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.